

Este mes, **GRATIS** el DVD
MY DOG VINCENT
Una atractiva
comedia del mejor
cine canadiense

núm. 140 MARZO 2004 • 3,00 Euros

SÓLO
3,00€

SUPERJUEGOS

Novedades CAPCOM

- Onimusha 3
- Shadows Of Rome
- Resident Evil
Outbreak...

GUÍA COMPLETA
FINAL FANTASY X-2
CÓMO LLEGAR AL FINAL DEL JUEGO

...y además

- RAINBOW SIX 3
- METROID ZERO MISSION
- TOCA RACE DRIVER 2
- POKÉMON CHANNEL
- SPLINTER CELL P.T.
- MORROWIND GAME OF
THE YEAR EDITION
- .HACK//INFECTION
- BALDUR'S GATE D.A. 2
- FORBIDDEN SIREN...

**JAMES BOND 007
TODO O NADA**

El mejor Bond para 128 bits

Hitman: Contracts

El agente 47 revela su pasado
más oscuro...

PLAYSTATION 2

XBOX



¡Así será la
nueva portátil
de 32 bits!



GP32 La potente consola de Game Park saldrá a
la venta en mayo de la mano de Virgin Play



Nintendo
GAMING 24:7.

LA AVENTURA MÁS ESPERADA
COMBATES EN TIEMPO REAL
CON MODO MUTIJUGADOR

POR FIN



EN EXCLUSIVA PARA NINTENDO GAMECUBE



POR FIN

FINAL FANTASY CRYSTAL CHRONICLES™

Servicio Automático de Ayuda de Juegos
902 88 78 78
Este servicio funciona 24 horas
al día 7 días a la semana.



Final Fantasy Crystal Chronicles en exclusiva para Nintendo GameCube, la consola de última generación al mejor precio.
Además si eres de los primeros 20.000 en comprar el juego, te regalamos el cable de conexión entre Nintendo GameCube y Game Boy Advance.

1-4 JUGADORES SIMULTANEAMENTE



NINTENDO
GAMECUBE™
www.nintendo.es

SUMARIO Nº140

SUPERJUEGOS

GRUPO ZETA

Fundador: **ANTONIO ASENSIO PIZARRO**

Presidente: **Francisco Matosas**
Vicepresidente: **Antonio Asensio Mosbah**
Consejeros: **Josep Maria Casanovas** y **Serafin Roldán**
Secretario: **José Ramón Franco**
Vicesecretario: **Enrique Valverde**
Director Editorial y de Comunicación: **Miguel Ángel Liso**

Director General de Revistas, Libros y Multimedia: **José Luis García**
Director de Coordinación de Revistas: **Jesús Maraña**

Comité Editorial: **Josep Maria Casanovas**, **Antonio Franco**, **Miguel Ángel Liso**, **Jesús Maraña**, **José Oneto** y **Jesús Rivasés**

Director General de Finanzas y Control de Gestión: **Conrado Carnal**
Director General de Prensa: **Joan Alegre**
Adjunto al Presidente: **Julio Martínez**

REDACCIÓN

Director de Revistas de Informática: **Luis Jorge García**
Director: **Marcos García Reinoso**
Subdirector: **José Luis del Carpio Peris**
Director de Arte: **Alfonso E. Vinuesa Vidal**
Redactor Jefe: **Bruno Sol Nieto**
Redacción: **Roberto Serrano Martín**
Maquetación: **José Luis López**
Colaboradores: **Daniel Rodríguez**, **Ana Márquez** (edición), **Lázaro Fernández**, **Javier Turrioz**, **Javier Bautista**, **Natalia Muñoz**, **E. Rodríguez** y **A. Jiménez**
Sistemas Informáticos: **Javier Rodríguez**
Dirección: C/ O'Donnell, 12, 28009 Madrid
Tel: 91 586 33 00 E-Mail: superjuegos@grupozeta.es

UNIDAD DE REVISTAS GRUPO ZETA

Director Gerente de Revistas: **Juan Pescador**
Director Comercial, Marketing y Desarrollo: **Carlos Ramos**

Adjunta a Gerencia de Revistas: **Ángela Martín**
Gerente de Marketing: **Marisa Casas**
Gerente de Publicidad: **Julian Poveda**
Director de Desarrollo: **Carlos Sigado**
Adjunta a la Dirección de Coordinación de Revistas: **Anabel Rodríguez**

Jefe de Producto: **Mar Lumberras**
Director de Producción: **Jordi Omella**
Producción: **Ángel Aranda**
Dirección de Recursos Humanos: **Joan Buj**
Suscripciones, números atrasados y atención al lector:
91 586 33 00 de 9-14 H.

PUBLICIDAD

Director de Publicidad Zona Centro: **Carlos Rodríguez**
Director de Publicidad Cataluña: **Francisco Blanco**
Directora de Publicidad Internacional: **Gema Arcas**
Coordinación de Publicidad: **Mar Sanz**

DELEGACIONES EN ESPAÑA

Centro: Mar Lumberras (Jefe de Equipo),
C/O'Donnell, 12, 28009 Madrid.
Tel.: 91 586 33 00 Fax: 91 586 35 63

Cataluña y Baleares: Juan Carlos Baena (Delegado),
C/ Bailén, 84, 08009 Barcelona
Tel.: 93 464 66 00 Fax: 93 265 37 28

Levante: Javier Burgos (Delegado), Embajador, 3, 2º D,
46002 Valencia Tel: 96 352 68 36 Fax: 96 352 59 30
Sur: Mariola Ortiz (Delegada), Hernando Colón, 5, 2º,
41004 Sevilla Tel: 95 421 73 53 Fax: 95 421 77 11

Norte: Jesús Mª Mateute (Delegado), Alameda Urquijo, 52, Aptdo 1221, 48011 Bilbao
Tel: 609 45 21 08 Fax: 944 35 52 17

Canarias: Mercedes Hurtado (Delegada) Tel: 653 904 482

DELEGACIONES EN EL EXTRANJERO

Alemania: IMA GmbH, Karl Heinz Grunewald, Munich, Tel: 49 89 453 04 20 Fax: 49 89 439 57
51 Benelux: Lennart Ave & Associates, Lennart Ave, Bruselas, Tel: 32 2 649 28 09 Fax: 32 2 644 03 05
Suecia: Lennart Ave & Associates, Carlavie, Ave, Estocolmo, Tel: 46 8 661 01 03 Fax: 46 8 661 02 07
Francia: MSI Mussel Media, Elvabeth Offergeld, Paris, Tel: 33 1 42 56 44 22 Fax: 33 1 42 56 44 23
Italia: F. Studio di Elisabetta Missoni, Elisabetta Missoni, Milano, Tel: 39 02 33 61 15 91 Fax: 39 02 33 61 10 40
Gran Bretaña: GCA International Media Sales, Greg Content, Londres, Tel: 44 207 730 56 33 Fax: 44 207 730 56 28
Portugal: Iluminada Publicidade, Paulo Andrade, Lisboa, Tel: 351 21 365 35 45 Fax: 351 21 368 32 83
Suiza: Internag, Cordula Nebiker, Basel, Tel: 41 61 275 46 09 Fax: 41 61 275 46 16
USA: Publicitas Globe Media, John Munroe, New York, Tel: 1212 589 50 57 Fax: 1212 589 82 99
Grecia: Publicitas Hellas SA, Sophie Papapolyreu, Marousi, Tel: 00 30 1 685 17 90 Fax: 00 30 1 685 33 57
Japon: Tiki International, CPC, Hachiyoshi Matsui, Tokyo, Tel: 81 3 5259 7681 Fax: 81 3 5259 2679
Singapore: Publicitas Major Media (S) Pte Ltd, Aueline Lam, Singapore, Tel: 65 536 11 21 Fax: 65 536 11 91
Taiwan: Publicitas Taipei, Niah Chu, Taipei, Tel: 886 2 2754 3036 Fax: 886 2 2754 2746
Korea: Samsegi Media Inc, Jung Won Suk, Tel: 82 2 312 7535 Fax: 82 2 312 7535
México: Grupo Prensario, David Nieto Barrio, México, Tel: 52 55 20 75 00 Fax: 52 52 02 82 35

Fotomateria: GIGA, C/ Julián Camarillo, 26, 28037 Madrid. Impresión y Encuadernación: Avenida Gráfica, C/ Severo Ochoa, 5. Distribuidores: Distribuciones Periódicas, S.A. C/ Bailén 84, 08009 Barcelona. Teléfono: 93 484 65 34. Distribuidores exclusivos para la República Mexicana: Ediciones B México, S.A. de C.V. Distribución en Argentina: Bihel y Hnos S.A.

Depósito Legal: B. 17.209-92 Printed in Spain
SUPERJUEGOS es una publicación mensual producida por EDICIONES REUNIDAS S.A.

Esta publicación es miembro de la Asociación de Revistas de la Informática (ARI) asociada a la Federación Internacional de Prensa (FIP)



SuperJuegos no se hace responsable de la opinión de sus colaboradores en los trabajos publicados, ni de errores ni de omisiones que se produzcan en los mismos. Así como tampoco de las acciones y contenidos de las numerosas publicaciones que aparecen en la revista, que son responsabilidad de la empresa correspondiente.

EN PORTADA



Hitman: Contracts
El más letal de los asesinos a sueldo regresará a PS2 para desempeñar nuevos «encargos».

Capcom

El gigante japonés presentó en Las Vegas todas sus novedades para la temporada 2004/05: Onimusha 3, Shadows Of Rome...

GP32

Dentro de muy poco llegará a España la portátil más sorprendente y versátil, capaz incluso de reproducir ficheros DivX y MP3.



Y ADEMÁS...



SUPER NUEVO

- 18> Shellshock: Nam'67
- 24> Rainbow Six 3
- 26> Pokémon Channel
- 27> Metroid Zero Mission
- 28> TOCA Race Driver 2
- 29> Conan
- 30> Fight Night
- 31> Rallisport Challenge 2
- 32> Pacific Theater IV
- 33> Romance Of the Three Kingdoms VIII

A FONDO

- 34> 007: Todo o Nada
- 38> Splinter Cell: Pandora Tomorrow
- 42> Final Fantasy X-2
- 46> Final Fantasy C.C.

- 50> R: Racing
- 52> .Hack//Infection
- 54> Castlevania
- 56> Morrowind: GOTY Ed.
- 58> Forbidden Siren
- 60> Baldur's Gate D.A. 2
- 62> Pitfall The Lost Exp.
- 64> Sphinx y La M. Momia
- 65> Beyond Good & Evil
- 66> Sonic Heroes
- 67> Prince Of Persia: Las Arenas del Tiempo
- 68> Ironstorm: WW Zero
- 70> Whiplash
- 72> Deux Ex: Invisible War
- 74> Syberia
- 77> NHL Rivals 2004
- 79> Onimusha Tactics
- 81> Tak y el Poder Juju
- 82> Mafia

Guía Final Fantasy X-2

Por fin no tendrás ningún problema para seguir la aventura de Rikku, Paine y Yuna en la continuación de la memorable Final Fantasy X. Ni siquiera el nuevo sistema de misiones tendrá secretos para ti gracias a esta completa guía.

86



SECCIONES



- 04> Noticias
- 92> Trucos
- 94> TOP
- 96> Internecio
- 98> Última Hora

EDITORIAL

Este año 2004 está poniendo el listón muy alto en cuanto a calidad y cantidad de juegos, no recordábamos otro igual. A este número se han asomado nuevos mitos lúdicos de la talla de Hitman: Contracts, atención al agente 47 porque regresa con más fuerza que nunca, o la nueva entrega de Splinter Cell, en la que Ubi Soft vuelve a poner al límite el poderoso hardware de Xbox. Junto a ellos, talentos consagrados como los dos Final Fantasy, 007 Todo o Nada o Castlevania, de los cuales nos hemos echo eco estos últimos meses, conforman un ramillete de opciones que van a sembrar de dudas vuestra, cada vez más afinada, capacidad de elección. Para relajarnos un poquito, si es que allí se puede alguien relajar, hemos acompañado a Las Vegas a los señores de Capcom para presenciar de cerca la calidad de todos sus lanzamientos para este año. Onimusha 3, Shadows Of Rome, Resident Evil Outbreak, Monster Hunter y alguna que otra sorpresa de la que todavía no os podemos hablar mucho pero que empieza por «R», acaba en 4 y es de GameCube... Y ya que su salida es inminente y sabemos muchos más datos, os queremos contar todo lo que ofrecerá la nueva y atractiva consola portátil de Game Park, GP32, que será distribuida en España a partir de mayo por Virgin Play.



<<Marcos García>>

SONY C.E.

The Getaway 2

Team Soho ha desvelado ya los primeros detalles de cómo será **The Getaway 2**.

El juego transcurre en el centro de Londres, que se ha mejorado aumentando la calidad de los gráficos y al mismo tiempo recreando cada zona de la ciudad de una forma más detallada, e incluyendo un mayor número de interiores. El protagonista es un boxeador llamado Eddie O'Connor que irá acompañado en su aventura por dos personajes que también serán manejados por el jugador. **The Getaway 2** va a contar con más vehículos que la primera versión.



Ahora las persecuciones también llegarán a los tejados de las construcciones del juego.

//En el juego se pueden controlar tres personajes//

NOTICIAS

SingStar puede convertirse en un juego imprescindible para las reuniones con amigos.

PI 00890

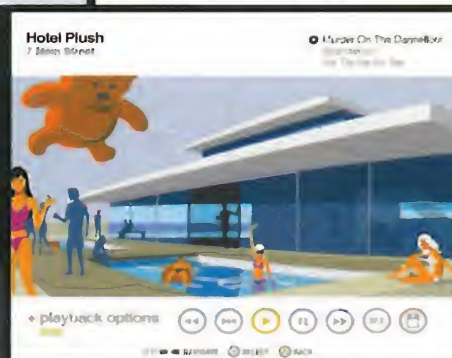
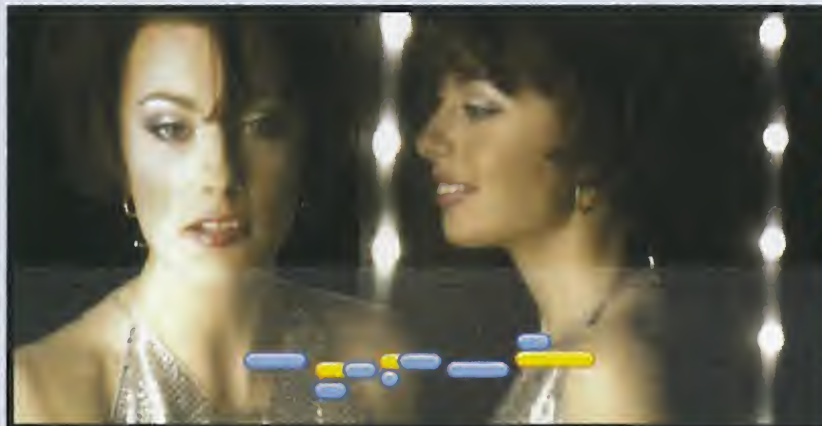


The way you move is so scandalous
It's about the way of life

SONY C.E.

Singstar, un karaoke para PS2

Después de *EyeToy* Sony C.E. nos sorprende con un karaoke, **SingStar**. El juego incluye dos micrófonos y valora la entonación, entrar a cantar a tiempo y otros parámetros para puntuar a cada participante. Además, se pueden grabar las actuaciones con *EyeToy* para verlas posteriormente. **SingStar** incluirá canciones de conocidos grupos *Pop*, tanto internacionales como de actuales grupos de la escena española.



ELECTRONIC ARTS

Burnout 3 y UEFA EURO 2004

El gigante americano ha alcanzado un acuerdo con **Criterion Games** para distribuir la tercera entrega de su conocida franquicia *Burnout 3*. Una de las principales novedades respecto a entregas anteriores es la incorporación de juego On-line.

Criterion Games ha puesto especial interés en explotar los elementos que han conducido a esta serie hasta el éxito, mejorar la sensación de velocidad y crear un sistema de efectos especiales para conseguir accidentes más espectaculares. Por otro lado, **Electronic Arts**, aprovechando la presente edición de la Eurocopa en Portugal va a lanzar un juego basado en esta competición, *UEFA EURO 2004*. Este título está siendo desarrollado por los estudios que la compañía tiene en Canadá. El juego pondrá a nuestra disposición un total de 51 equipos nacionales de toda Europa. Entre las modalidades que incluye *UEFA EURO 2004* se pueden disputar



partidos amistosos para ir tomando contacto con el sistema de juego o empezar directamente con el torneo para alzarnos con el cetro de mejor selección europea. El título incluye un sistema que varía la moral dependiendo de los éxitos obtenidos, tanto individual como colectivamente, afectando al rendimiento del jugador.



UEFA EURO 2004



NOKIA

Más juegos para N-Gage

La consola de **Nokia** ha reducido su precio un 25%, con un precio recomendado de 224,99 Euros. Además, la compañía se ha incorporado a **aDeSe**. Por otro parte, se está produciendo una avalancha de títulos para **N-Gage**. Por ejemplo, **Sega** va a publicar dos juegos, el mítico *Virtua Cop* y *Alien Front*, que estarán disponibles a partir

//Crash Nitro Kart verá la luz para Nokia N-Gage//

de la primavera de este año.

Vivendi ha anunciado la llegada de *Crash Nitro Kart*, un divertido juego de conducción protagonizado por el simpático Crash Bandicoot. Por último, **Gameloft** está desarrollando

Marcel Desailly Pro Soccer. El juego abanderado por el defensa francés del Chelsea tiene función *Bluetooth* para partidas multijugador.



SONY C.E.

Nueva PS2 Aqua

Los jugones más exquisitos y los coleccionistas más excéntricos de este loco mundillo podrán disfrutar desde principios del mes de marzo una edición limitada de **PS2** que **Sony C.E.** pondrá a la venta. El nuevo modelo incorpora todas las funciones que posee **PlayStation 2**. **Satin Silver** incorporando periféricos a juego con su elegante estilo.



MICROSOFT

Xbox Crystal

El pasado día 2 de febrero **Microsoft** anunció el lanzamiento de **Xbox Crystal**, una edición limitada translúcida para coleccionistas. La nueva consola incluirá también dos mandos transparentes y todo a un precio de 199 euros. De esta forma, **Microsoft** continúa con la línea de productos exclusivos que comenzó con el lanzamiento de la **Xbox** serie edición limitada.

CEV

Curso de diseño y creación de juegos

La Escuela Superior de Comunicación, Imagen y Sonido (CEV) ha puesto en marcha un completo curso que abarca tanto el diseño como la programación de videojuegos, uno de los sectores de ocio que mayor auge económico está cobrando en los últimos años. En este curso podrás aprender a manejar las herramientas más conocidas en el desarrollo de videojuegos y programación en *Direct X* y *Open GL*. Más información en el teléfono 91-550.29.60 y en www.cev.com

ROCKSTAR

Red Dead Revolver

El tren, la plaza del pueblo, una choza en las afueras... Los típicos escenarios de una película del Oeste.

La recuperación, por parte de **Rockstar**, de este proyecto abandonado por **Capcom**, ha sido una de las grandes sorpresas que nos ha deparado este inicio de 2004. La historia de la muerte y posterior resurrección de **Red Dead Revolver** se remonta al ECTS de 2002. **Capcom** presentó allí este prometedor shooter inspirado en los western, pero diversas dificultades con el juego y sus creadores, **Angel Studios**, dieron al

//Protagonizarás una auténtica película del Oeste//

traste con el proyecto. La adquisición de **Angel Studios** por parte de **Rockstar** devolvió a la vida a **Red Dead Revolver**, y todo parece indicar que dentro de unos meses lo tendremos en las tiendas. En su línea habitual, **Rockstar** no ha facilitado demasiada información sobre este título, pero podemos avanzaros que los tiroteos son verdaderamente espectaculares, en la línea de los clásicos *Spaghetti-Western*.

Uno de los mayores atractivos del juego será su música, compuesta por el maestro **Ennio Morricone**, autor de las inolvidables bandas sonoras de los Western de Sergio Leone.



VIVENDI UNIVERSAL

FAHRENHEIT alarga el terror neoyorquino

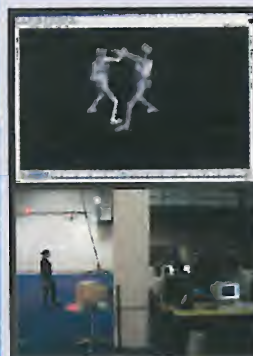
Vivendi Universal enseñó en su central de París el pasado 5 de febrero su última y más ambiciosa producción, **Fahrenheit**. Si no sufre ningún retraso en el desarrollo, su aparición está prevista para finales de año; dos años y medio de programación serán los necesarios para que este *thriller* interactivo tome una espectacular forma bajo novedosos conceptos jugables como la técnica I.C.E. (Entorno Creativo Interactivo), en el cual se pueden visionar diferentes puntos de vista del desarrollo del juego en tiempo real. Además de este genial detalle, el resto de apartados técnicos están realizados con una solvencia que roza la perfección y que denota la inspiración que han

captado los programadores franceses de la obra de Yu Suzuki, *Shenmue*. El argumento tiene el más puro estilo de las películas *Made in Hollywood*; es decir, que espectacularidad no le falta y es aconsejable para los fans de las películas de Tarantino.

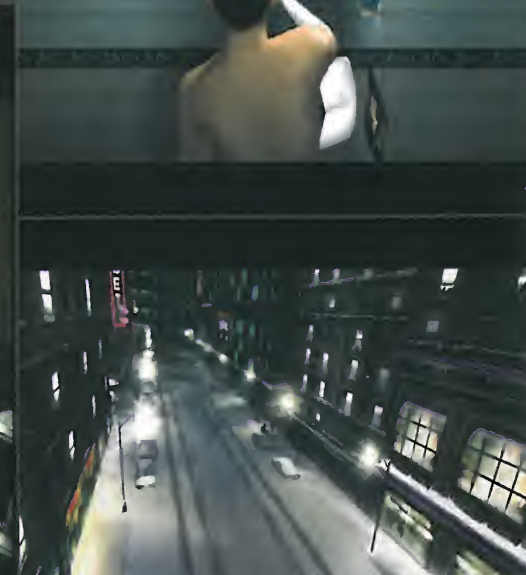
//El apartado técnico está realizado con una solvencia que roza la perfección//



Programación



El desarrollador de esta futura obra maestra es el grupo **Quantic Dream** afincado en París. Más de medio año para programar las escenas **CG**, además de todo ese tiempo una veintena de actores franceses han ayudado en las secuencias de *motion capture*. La calidad de la *intro* es digna de mención.



Los decorados rebosan una exquisitez técnica envidiable, muchos años de trabajo se notan.



GP32

⇒ DOC

La súper portátil

Durante la primera semana de mayo, Virgin Play nos dará la oportunidad de adquirir la portátil más potente del mercado



Tras el clásico diseño de la consola creada por GamePark se esconde la portátil con mayor pantalla y resolución del mercado, así como la más potente.



Tras unos meses de incertidumbre, durante los cuales **Mitsui** se hizo con los derechos de distribución de **GP32** en

Europa para, poco después, abandonar definitivamente la idea, al fin tenemos la certeza de que disfrutaremos en nuestro país con la consola portátil más potente que existe. **Virgin Play** será la compañía encargada de distribuir la portá-

til de 32 bits creada por **GamePark** a partir de los primeros días de mayo. La primera vez que la compañía se acercó a Europa con su portátil fue en el **ECTS** de Londres de 2002; dos años más tarde, tendremos la oportunidad de disfrutar de **GP32** en nuestro país. Técnicamente, podríamos decir que **GP32** tiene casi el doble de resolución que una **Game Boy Advance**, y que

casi cuadruplica su potencia, con una pantalla TFT capaz de mostrar 65.536 colores simultáneos y una resolución de 320x240 píxeles, incluyendo un procesador ARM9 capaz de alcanzar velocidades de proceso que rozan los 200 Mhz. Detrás de un pequeño catálogo de juegos, algunos de ellos exclusivos para el mercado coreano (principalmente por el lenguaje), se es-

DATOS TÉCNICOS

Dimensiones: 147 mm x 88 mm x 34 mm

Peso: 163 gramos

Gráficos: 320 x 240 píxeles - 65536 Colores simultáneos

CPU: 32-Bit-RISC CPU (ARM9) 133 MHz. Overclock via software hasta un máximo de 186 Mhz.

RAM: 8 MB SDRAM

ROM: 512 KB

Sonido: Sonido estéreo PCM de 16-Bit / 32 Voces simultáneas / Mezclado WAV de 4 canales / Soporte MIDI / Conexión auriculares / 2 altavoces estéreo

Almacenamiento: Smart Media Card (SMC) Hasta 256 MB

Multijugador: Módulo inalámbrico RF de 4 canales

PC-Link: Puerto USB

Energía: 2 baterías (AA) / Adaptador DC 3V

Opcional: Baterías recargables

Controller: Joypad de 8 direcciones + botones de precisión

MP3: Soporte para MPEG Layer 1 y 2

Funciones adicionales: Visor de imágenes, visor de texto, reproductor de vídeo, visor de e-Books

Módulo RF («GP-Link») 2.4 GHz Banda ISM (10 metros)



Distintos colores Aunque, al principio, **GamePark** sólo creó el modelo de consola de color blanco, al poco tiempo las exigencias del mercado obligaron a la compañía coreana a lanzar portátiles con varias configuraciones cromáticas como las que veis en la imagen.

GP32 A FONDO



- 1/ CONTROL DE VOLUMEN:** Controla el volumen de los altavoces estéreo incorporados.
- 2/ CONECTOR DE AURICULARES:** Al contrario que en **GBA SP**, incluye una entrada *mini-jack*.
- 3/ PUERTO EXT.:** Amplía las posibilidades de **GP32** con el dispositivo multijugador inalámbrico.
- 4/ ALIMENTACIÓN:** Ahorra pilas conectando una fuente de alimentación de 3 Voltios DC.



- 5/ CONTROL PAD:** Muy sensible y cómodo; similar al de **NeoGeo Pocket Color**.
- 6/ ALTAVOCES ESTÉREO:** La primera portátil con audio estéreo sin necesidad de auriculares.
- 7/ BOTONES A Y B:** De cómoda disposición.
- 8/ SELECT/START:** Diferente tacto a los de acción.
- 9/ PANTALLA:** TFT Retroiluminada (con interruptor) con resolución de 320x480 píxeles.



- 10/ BOTONES L Y R:** De buen tacto y disposición y más robustos que los de **GBA**.
- 11/ INTERRUPTOR:** Enciende y apaga la consola.
- 12/ RANURA SMC:** Aquí es donde se introducen los juegos.
- 13/ CONECTOR USB:** Conecta la consola a un **PC** o un **Macintosh** a través del puerto USB para cargar todo tipo de aplicaciones, vídeos, MP3, etc.

conde una «scene» que, gracias a la facilidad con la que se accede al **kit** de desarrollo (es gratuito), suple a todos los poseedores de la consola con todo tipo de aplicaciones, emuladores y juegos «case-ros». Además, **GP32** es capaz de reproducir MP3 y hasta ficheros de vídeo en varios formatos (incluyendo DivX). Tras algún que otro retraso, ya estamos seguros de que **Virgin**

Play distribuirá en España la versión retroiluminada de la consola de **GamePark**, así como algunos de sus juegos a un precio realmente competitivo. Aunque su coste definitivo aún no está confirmado por **Virgin Play**, todo parece indicar que rondará los 200 Euros; más que suculento teniendo en cuenta sus infinitas posibilidades y su gigantesca pantalla retroiluminada.

GP Link

Este pequeño artilugio, que va conectado en la parte inferior de la consola, es un emisor-receptor de radiofrecuencia que permite a un máximo de cuatro personas disfrutar de los juegos multijugador de la portátil de **GamePark** sin ningún tipo de cables de por medio.



Desarrollo

Una de las características más llamativas de la portátil de **GamePark** es que el acceso al kit de desarrollo es totalmente libre y cualquiera puede crear sus propias aplicaciones y programas. En la red encontrarás versiones para **GP32** de los más famosos emuladores, reproductores multimedia, juegos de todo tipo, aplicaciones, conversores... Cientos de piezas de software totalmente gratuitas y, la mayoría, de código fuente totalmente libre y modificable por cualquier programador aficionado.



LOS JUEGOS

Estos son algunos de los títulos con los que podremos disfrutar de GP32



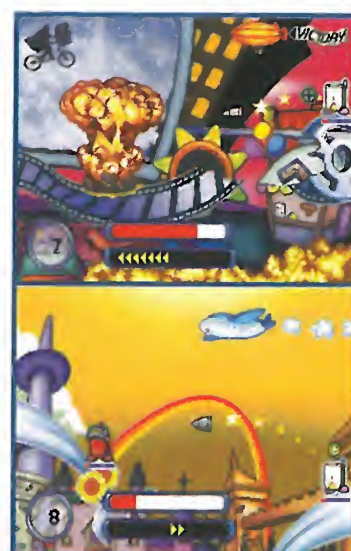
TOMAK SAVE THE EARTH AGAIN

Una saga de *dating simulators* sirve de excusa para crear uno de los *shoot'em-up* más divertidos creados para una portátil. El aspecto del juego recuerda al clásico para **PC Engine** *Air Zonk* y lo enrevesado de sus diseños lo asemeja a la saga *Metal Slug*. Varios personajes, disparos por doquier, gigantescos jefes finales y diversión a raudales.



LITTLE WIZARD

Al más puro estilo de los juegos de **SNK**, este *beat'em-up* presenta unos gráficos que parecen sacados de una serie de dibujos animados. Los personajes del juego recuerdan a los de *Waku Waku 7* y su control y movimientos especiales han sido muy bien diseñados. Aunque sea casi exclusivo para los *freaks* de la lucha, su calidad es innegable.



RALLY POP

Aunque el planteamiento de *Rally Pop* es de lo más extraño, su desarrollo resulta extremadamente divertido. En el juego tendrás que seleccionar un teléfono móvil (que podría ser cualquier otra cosa) y combatir contra los demás hasta eliminarlos. Lo mejor de todo es su desarrollo, prácticamente idéntico al del adictivo *Worms*.

OTROS LANZAMIENTOS

KIMCHI MAN

Creado originalmente para **PC**, este divertido plataformas protagonizado por tres vegetales representa una cruzada de la comida sana contra la comida rápida.

GP FIGHT!

Los programadores de *GP Fight!* han mezclado un desarrollo «todos contra todos» al más puro estilo *PoPoPo* de **Konami** y un aspecto visual que recuerda a los famosos *Kunio* de **Technos**.

PINBALL DREAMS

El clásico para **Amiga** ha sido versionado para **GP32** con una impresionante calidad. Sólo puede conseguirse On-line en la web de **GP32**.

BLOODCROSS

Por ahora sólo está disponible la demo, descargable desde su página web, de este *beat'em-up*. Sus animaciones y gráficos superan a todo lo visto en **GP32** e incluye un modo de juego On-line (conectado al **PC**).



DUNGEON & GUARDER

El primer título en abordar el género de los *beat'em-up* al más puro estilo *Final Fight*. Tanto su control como su aspecto recuerda al título de **Capcom** *Knights Of The Round*, aunque *Dungeon & Guarder* presenta un desarrollo más complejo, una dificultad mayor, más personajes y habilidades y un motor gráfico realmente excelente.



ASTONISHIA STORY R

Aunque no parece muy probable que salga en España (al menos a corto plazo), la calidad de *Astonishia Story R* nos ha obligado a presentarlo en este reportaje. El único RPG disponible para la consola de **GamePark** presenta un entorno gráfico muy superior al de cualquiera de los que pueblan su catálogo, así como un desarrollo que mezcla estrategia y rol.



HER KNIGHTS: ALL FOR PRINCESS

Este *beat'em-up* le da una nueva dimensión al género, planteando un desarrollo «con scroll», al estilo *Final Fight*, pero añadiéndole varios elementos de juegos de lucha «uno contra uno» como sus impecables gráficos, la gran cantidad de personajes seleccionables y los impresionantes golpes especiales (imprescindibles para avanzar en el juego).



CAPCOM PRESS EVENT 2004

Riviera
La capital mundial del juego, con sus mastodónticos complejos hoteleros, casinos y neones, fue el escenario elegido por Capcom para desvelar ante la prensa especializada mundial sus principales lanzamientos para la temporada 2004/05. Desde absolutas primicias como Shadow Of Rome o Monster Hunter hasta un par de sorpresas de las que no se nos permite hablar por el momento...



Onimusha 3
Demon Siege,
Monster Hunter,
Resident Evil
Outbreak...
Capcom presentó
un verdadero alu-
vión de noveda-
des para la tem-
porada 2004/2005

RIVIERA



[PS2]

ONIMUSHA 3

DEMON SIEGE

El astro del cine francés, Jean Reno, es la nueva estrella de la franquicia Onimusha

Por encima incluso de *Resident Evil Outbreak*, *Onimusha 3 Demon Siege* es la gran apuesta de **Capcom** para 2004. Su espectacular secuencia de introducción (una de las más impresionantes jamás vistas en una producción para consola) fue la encargada de abrir el **Press Event 2004**, a la que siguió una completa descripción del producto a cargo de Keiji Inafune, máximo responsable del **Studio 2** de **Capcom**. Para esta tercera entrega de la saga, la compañía japonesa ha fichado nada menos que a Jean Reno, protagonista de inolvidables filmes como *Leon El Profesional* y secundario de lujo en éxitos de la talla de *Mission*:

Impossible o *Ronin*. Acompañando al actor francés, el japonés Takeshi Kaneshiro volverá a reincarnar al samurái Samanosuke Akechi en esta trepidante aventura que incluye viajes en el tiempo que ocasionarán la invasión del París actual por un ejército de demonios del Japón medieval, y sobre todo mucha acción. En palabras de Mr. Inafune, en *Onimusha 3 Demon Siege* se ha buscado potenciar la acción sobre cualquier otro aspecto. Además, será la primera entrega de la saga en ofrecer escenarios generados en 3D e incorporará importantes mejoras en la versión PAL respecto a la original edición japonesa.



//PARÍS
SERÁ
ASALTADO
POR UN
EJÉRCITO DE
DEMONIOS//

El actor Jean Reno ha sido la inspiración para crear a Jacques, un policía francés que viaja hasta el Japón medieval para combatir a las huestes de Nobunaga.

SHADOWS OF ROME

[PS2] Capcom recrea de forma impecable la Roma clásica



La sombra de clásicos del cine como *Gladiator* o *Ben-Hur* planea sobre la última y sorprendente producción del **Studio 2**. *Shadows Of Rome* presenta dos personajes y dos mecánicas tan diferentes como apasionantes, unidas bajo una emocionante trama de intrigas políticas. La parte *beat'em-up* está protagonizada por Agripa, legionario convertido en gladiador, decidido a conquistar

la gloria en El Coliseo romano. El elemento *Stealth* (al más puro estilo *Splinter Cell*) está representado por Octavius, un escudizado espía capaz de volverse invisible entre la inmensidad de los palacios de Roma. Carreras de cuádrigas, asesinatos a traición, combates contra otros gladiadores y contra los bárbaros que asedian los muros de la capital del Imperio nos esperan en este título, que llegará a EE.UU. en Otoño.

Octavius y Agripa son los dos protagonistas de este juego



MEGAMAN COMMAND MISSION

[PS2] Una aventura RPG en toda regla

Capcom sigue buscando nuevas fórmulas para modernizar una de sus franquicias más queridas y el último paso ha sido crear este RPG, el primero de toda la saga *Megaman*. El **Studio 3** ha sido el responsable de dotar al personaje de un nuevo look y una nueva mecánica, al más puro estilo *Final Fantasy*, en la que Megaman compartirá andanzas con otros conocidos personajes, como Axel o Zero. Aún sin fecha de lanzamiento en el mercado europeo, *Megaman Command Mission* llegará a las tiendas de Estados Unidos a finales del verano, donde este personaje cuenta con miles de fans de costa a costa.

Los combates, aunque bajo parámetros clásicos de los RPG, ofrecerán una mecánica de ataque totalmente novedosa.



(PS2)

RESIDENT EVIL OUTBREAK

El terror cobrará una nueva dimensión gracias al juego On-line

Largamente esperada por los fans del Survival Horror desde su primera aparición en la feria E3 de 2003, la nueva entrega de Resident Evil fue uno de los platos fuertes del evento de Las Vegas. Además de disfrutar con la presentación del producto a cargo de Eiichiro Sasaki, del Studio 1 de Capcom, a los asistentes se nos brindó la ocasión de probar el modo On-line en el que cuatro usuarios participan de una auténtica pesadilla tras elegir entre 12 personajes con oficios y características diferentes. Sobre los jugadores, planea constantemente la sospecha de saber quién está más contaminado por el Virus T, pues será el siguiente en convertirse en un zombi, mientras recorren Raccoon City. Según nos desveló Mr. Sasaki, los amantes de la saga RE podrán reconocer más de un escenario rescatado de RE2 y RE3.

RE Outbreak ofrece una emocionante aventura para un jugador, pero es con la participación de 4 jugadores On-line donde se alcanzan las mayores cotas de terror.

//COMPARTE UNA
TERRORIFICA
AVENTURA JUNTO A
OTROS TRES
USUARIOS//

Entre los doce personajes seleccionables de RE Outbreak hay de todo, desde una camarera a un policía de Raccoon City, de un oficinista a un fontanero.

0.00%

MONSTER HUNTER

[PS2] No has visto una cacería igual...



Solo trabajando en equipo podrás dar caza a bestias tan magnificas como la de arriba.

//CUATRO JUGADORES DARÁN CAZA A LOS MAS FANTÁSTICOS SERES VÍA ON-LINE//

El Studio 7 de Capcom te propone un viaje radical a una tierra repleta de dragones y dinosaurios: un verdadero paraíso para los cazadores. En **Monster Hunter** podrás participar, vía On-line, en partidas de caza junto a otros tres usuarios más para después comerciar con sus restos en los pueblos que irás encontrando a lo largo de la aventura. Al igual que *Resident*

Evil Outbreak, **Monster Hunter** también permite el juego en solitario, pero no llega a ser ni la mitad de divertido que junto a otros jugadores. Construye un personaje a tu gusto, equipale con un arma y lánzate a la caza. Usa la orografía del terreno para ocultarte y diseña estrategias con el resto del grupo para atrapar a la presa. La veda se abrirá en Japón este mismo marzo.



El sistema de combates permanece inalterable respecto a las anteriores entregas de Megaman Network.

MEGAMAN NETWORK 4: R.S./B.M.

[GBA] Arrasó las listas de ventas de Japón

Alentados por su éxito en Japón (fue uno de los títulos más vendidos de las navidades), el **Studio 2** presentó un nuevo capítulo de *Megaman Network*. Como los anteriores, éste llegará en dos versiones: *Red Sun* y *Blue Moon*. Ambos contarán con líneas argumentales diferentes y de nuevo será posible el intercambio de datos entre uno y otro. La novedad reside en la aparición de unos tentadores chips (*Dark Soul*), que aumentarán el poder de *Megaman*, pero también le acercarán al Lado Oscuro. Por cierto, en EE.UU. se ha estrenado una serie de animación basada en la franquicia.



見たことないチップなん、日暮さん、しってる？

El argumento del juego arranca un año después de lo acontecido en el filme.

THE NIGHTMARE BEFORE CHRISTMAS

La sorprendente adaptación de una película de culto [PS2]



//EL
JUEGO
PROMETE
ADAPTAR
FIELMENTE
EL MÍTICO
FILME DE
HENRY
SELICK
Y TIM
BURTON//



Muchas son las novedades que ofrece este título desde su presentación mundial, en las vísperas de Halloween de 2003. Hironobu Takeshita, del **Studio 3**, desveló las nuevas habilidades que lucirá Jack Skellington, entre las que se encuentra cambiar de traje para adoptar dos nuevas personalidades: Santa Clavos y Rey Calabaza. El primero repartirá regalos «con sorpresa» entre las huestes del *Oogie Boogie*, mientras que el Rey Calabaza escupirá fuego sin piedad por todas las calles de Hallowentown. La participación de Don Taylor, director de arte del filme original, es la mejor garantía de que este videojuego respetará al máximo el *look*

de la película de animación, de la que precisamente se cumplen diez años de su estreno. **Disney** ha concebido este juego como el colofón final a un año repleto de celebraciones. Y es que *Pesadilla Antes De Navidad* es todo un fenómeno sociológico en Japón, de donde procede la mayoría del *merchandising* de todo el mundo.



Y OTRAS SORPRESAS

DE LAS QUE NO PODEMOS HABLAROS...

Un compromiso legal adquirido con **Capcom** nos prohíbe desvelar, de momento, el título y la naturaleza de dos lanzamientos presentados en el **Press Event 2004**. El embargo de esta información es extensible a toda la prensa especializada europea. Lo que **Capcom** no ha podido evitar es que en determinadas páginas web como *Magic Box* (come.to/magic-box) haya hecho públicos información y pantallas de uno de esos productos. Nosotros sólo podemos daros una pequeña pista y emplazaros hasta **SuperJuegos** de mayo, donde, ya con entera libertad, os ofreceremos toda la información acerca de ambos juegos y una entrevista con sus creadores.

biohazard 4

SHELLSHOCK: NAM'67

Eidos te muestra la guerra de Vietnam como nunca antes la viste

En una reciente visita a la capital holandesa, además de poder admirar la belleza de Amsterdam, acudimos por segunda vez al estudio de desarrollo que la compañía **Guerrilla Games** tiene en la ciudad. La primera vez fue hace unos meses, y en esa ocasión el título que presentaban no era otro que *Killzone*, un espectacular *shooter* en primera persona producido por **Sony C.E.** en exclusiva para **PlayStation 2**. Ya entonces nos informaron de que otro título se encontraba en pleno proceso de desarrollo, pero no podían ofrecernos ningún detalle. Incluso amenazaron a los periodistas allí presentes con represalias si intentaban bajar a la segunda planta, donde

se fraguaba el juego en sí. Ahora, por fin, el secreto se ha desvelado. Incluso el título que llevaba en proyecto, conocido como *Tour Of Duty*, ha cambiado (quizá para diferenciarlo de otro título similar que aparecerá a final de año, «*Call Of Duty*», que también tiene como trasfondo un conflicto bélico). En esta ocasión se ha elegido como marco argumental y temporal la guerra de Vietnam. Este conflicto, uno de los más controvertidos y crueles del siglo pasado, tuvo como protagonistas principales al ejército de los Estados Unidos y a una guerrilla comunista del Norte de Vietnam conocida como *Viet Cong*. Lo que en principio parecía una pequeña contienda de pequeña duración

se convirtió con el paso del tiempo en un auténtico infierno para los americanos, que se vieron incapaces de derrotar al enemigo en su propio terreno. A pesar de que nunca fue oficialmente una guerra, ya que no se declaró, en ella se pusieron en práctica muchos de los recursos que se usan hoy. El título de **Guerrilla Games** intenta reflejar toda la crudeza y la violencia que tuvo lugar allí. Empezando por el título, que hace referencia a una especie de síndrome que sufrieron los soldados extranjeros al aterrizar en semejante refriega, y acabando por el particular aspecto gráfico que recuerda al de la saga *Silent Hill*, con un filtro que granula la imagen. El juego en sí es un *shooter*

El aspecto gráfico del juego es original debido a la utilización de un filtro granulado en la imagen, a semejanza del efecto «ruido» de la saga *Silent Hill* de Konami.

Tan brutal como la guerra real,
así han querido que sea el aspecto
que presente **Shellshock**

GORE



//Un shooter en tercera persona para PS2 y Xbox//

en tercera persona con algunos toques de aventura. El desarrollo se encuentra dividido en fases alrededor de un campamento base, donde el protagonista podrá conocer a fondo la misión que tiene que cumplir, comprar armas y munición, relacionarse con sus compañeros e incluso escuchar transmisiones radiofónicas de la época. Como pudimos comprobar durante la visita guiada a los distintos departamentos de desarrollo, los niveles donde transcurre la acción son inmensos. Desde junglas hasta los poblados de los campesinos (los civiles serán una parte muy importante dentro de las misiones), pasando por el complejo de túneles que construyó el Viet Cong para tender em-

boscadas a los americanos. Incluso podremos visitar las fortalezas de los norvietnamitas y ser testigos de las torturas con las que premiaban a los rehenes. El juego no se corta un pelo a la hora de retratar los horrores de la guerra. Mutilaciones de todo tipo, ataques cuerpo a cuerpo con nuestro machete, civiles masacrados... Un juego sólo apto para adultos. Además, el desarrollo de los niveles no será lineal, no existirán caminos prefijados y nuestra única herramienta para orientarnos será una brújula. El objetivo, más que llevar a tu ejército a la victoria, será sobrevivir inmerso en este caos. Su lanzamiento está previsto para verano en **PS2 y Xbox**.



El soldado al que encarnamos podrá ir ascendiendo de rango dentro del ejército a medida que completemos con éxito las misiones que nos encomendarán.



19

DANI3PO

Guerrilla

Conocidos anteriormente como **Lost Boys**, esta compañía de desarrollo fundada en el año 2000 se encuentra actualmente desarrollando, además del juego que nos ocupa, un *shooter* en primera persona para **Sony C.E.** llamado **Killzone**, del que tuvisteis completa información en pasados números de la revista. Ambos comparten el motor gráfico.

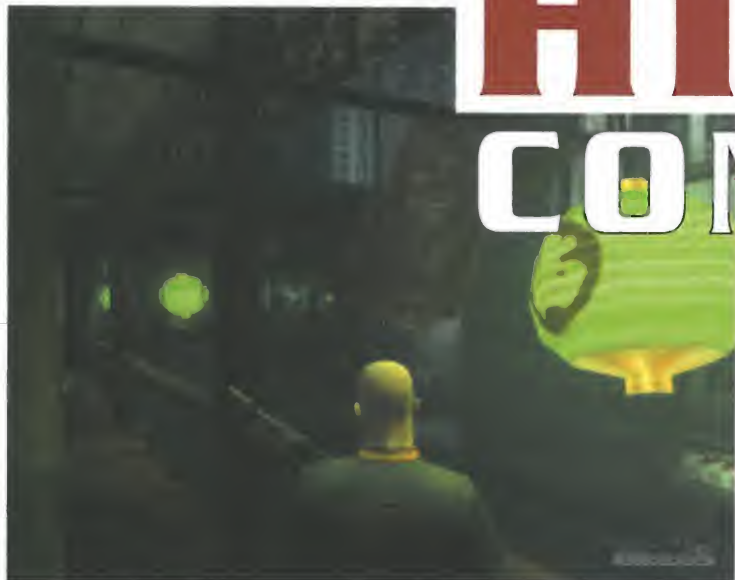


//Apocalypse
Now es la
principal
fuente de
inspiración//



◆ SUPERNENA

HITMAN CONTRACTS



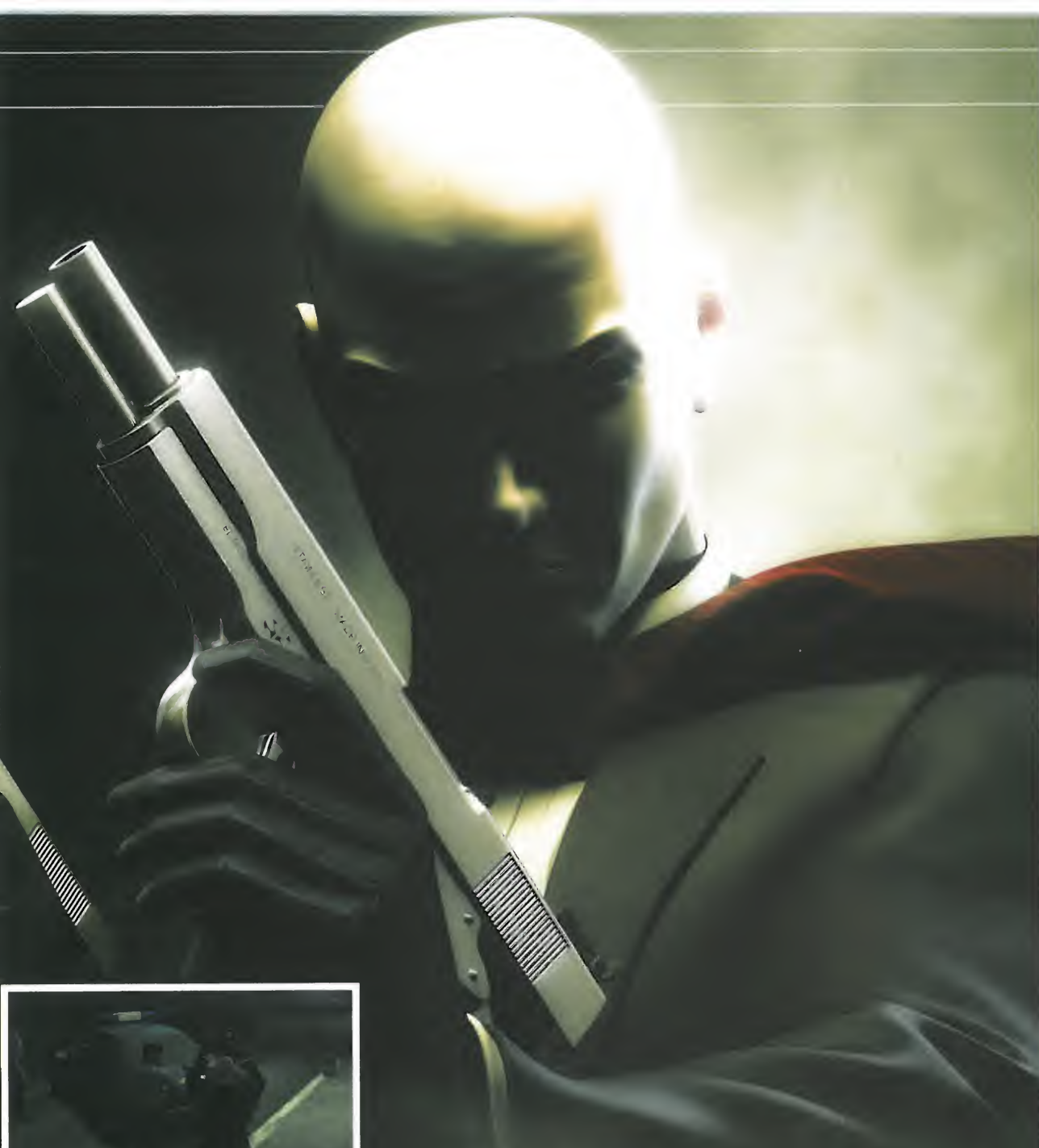
En la mente del asesino

Adéntrate en la perturbada mente del Agente 47, el asesino a sueldo más famoso del mundo lúdico

La primera incursión de los daneses IO Interactive en el mundo lúdico llegó en el año 2000 con *Hitman: CodeName 47*. Su original concepto, argumento y puesta en escena le aseguró un hueco entre los mejores títulos aparecidos para **PC** ese año. Dos años más tarde llegaría *Hitman 2: Silent Assassin*, que mejoraba en todos los aspectos a su predecesor y daba una nueva vuelta de tuerca al género. Ahora, la tercera entrega, que llega con el nombre de **Hitman: Contracts** promete ser la más sangrienta de la saga. Todo comienza en París donde vemos al agente 47 huir a

duras penas de los policías que le esperaban a la puerta del hotel. Herido y semi-inconsciente, recordará en forma de *flash-backs* sus misiones más arriesgadas, que también son las más oscuras y siniestras. En esta ocasión se han aumentado el número de armas (cada una de ellas con su propio efecto sonoro del que podremos disfrutar en *Dolby Pro Logic 2*) así como el repertorio de movimientos letales de Hitman en la lucha cuerpo a cuerpo (acompañados de su correspondiente animación). Pero, sin duda, la principal innovación de **Contracts** reside en su motor





//Hitman: Contracts llegará en abril a PS2 y Xbox//

gráfico. En sustitución del anterior, los programadores de **IO Interactive** han desarrollado «Glacius», que promete unos resultados hasta cuatro veces más rápidos que su predecesor. Esta mejora de rendimiento queda especialmente patente en los efectos de luz y los movimientos de partículas que los desarrolladores han aprovechado al máximo. Así, en la mayoría de las fases nos tocará hacer frente a numerosas inclemencias climatológicas: una incesante nevada en Siberia, un lluvioso día en los exteriores de Rumanía o un viento

que pondrá en movimiento todos los farolillos de las calles de Hong Kong, son sólo algunos ejemplos. Otro aspecto a destacar es la profundidad de campo y la corrección de color en tiempo real, que convierte el juego en una experiencia mucho más cinematográfica y que, por ejemplo, apreciaremos al fijarnos en un objeto lejano, pues en un principio se verá borroso e irá ganando nitidez según nos vayamos acercando. La mecánica, eso sí, se mantiene con respecto a las anteriores versiones y nos obligará a recorrer sigilosamente cada una de las fases, ▶

PARÍS

Este es el punto de partida. Tras un enfrentamiento con la policía, Hitman queda maltrecho en una habitación de hotel. Allí, comienzan los flashbacks

Glacius

El nuevo motor gráfico creado por **IO Int.** permite una representación realista de todo tipo de efectos climáticos como lluvia o nieve. También hace gala de efectos de desenfoque de movimiento, profundidad, corrección de color en tiempo real, reflejos, etc.



Matadero

Uno de los niveles más siniestros está ambientado en un matadero de Rumanía. Una fiesta clandestina, charcos de sangre por todo el suelo, ganchos para colgar carne y un montón de personajes distraídos sobre los que poner a prueba tu imaginación...



Más real

Los grafistas de IO Interactive han tenido en cuenta cada pequeño detalle. Desde los efectos climáticos a los escenarios, todo ha sido diseñado de la forma más real posible. Como ejemplo, basta mencionar que en el equipo había un grafista que se dedicaba única y exclusivamente a representar las armas del juego.

HITMAN: CONTRACTS



Además de las clásicas HardBallers, el cable de fibra y el rifle de francotirador, Hitman tendrá a su disposición armas como un gancho de carnicero, una pala o un taco de billar.



//Hitman revivirá sus misiones más oscuras y siniestras//

► siendo imprescindible adecuar nuestro atuendo a cada circunstancia y utilizar inteligentemente todos los elementos que estén al alcance para completar los objetivos. Y es que, si hay algo que caracteriza a los títulos protagonizados por Hitman es la completa libertad de movimiento del jugador: cualquier cosa que se nos ocurra será válida al acercarnos a la persona que debemos liquidar. Si queremos hacerlo más difícil todavía podemos optar por limitar las víctimas a nuestros objetivos directos y simplemente neutralizar o esquivar al resto. La ven-

taja de este juego frente a otros títulos de estructura más lineal es que permite disfrutar más de cada una de las doce enormes fases que componen el juego y, si bien no es necesario recorrerlas en su totalidad para pasar al siguiente nivel, a veces resultará interesante «revisitarlas» en busca de algún arma que se nos haya pasado por alto o por el simple placer de encontrar la forma óptima de lograr el objetivo. Esto convierte a **Hitman: Contracts** en un juego que satisfará a los más exigentes pero que también se adecua a los principiantes gracias al aumento gradual de su curva de

difícultad. Podremos elegir también entre el modo en primera persona, idóneo para cuando necesitemos precisión en los disparos, o entre la visión en tercera persona que permite controlar mejor la situación en la que se mueve el agente 47. Está previsto que el juego llegue a las tiendas el próximo mes de abril para las plataformas de **Sony** y **Microsoft**. Según sus propios programadores, ambas versiones serán idénticas salvo por las obligadas diferencias derivadas de las particulares características técnicas de cada máquina.





tonos&polifónicas





Tom Clancy's Rainbow Six 3

Una vez más, los hábiles programadores chinos de Ubi Soft vuelven a obrar un pequeño milagro en PS2

El nuevo modo Split Screen para dos jugadores es otra exclusiva de PlayStation 2

ASUME EL MANDO

Y utiliza el Headset para dar instrucciones a los componentes de tu comando de operaciones

Género > Shoot'em-up Formato > DVD-ROM Compañía > Ubi Soft Programador > Ubi Soft Shanghai País > China

Los componentes de Ubi Soft Shanghai deben amar los retos difíciles. Tras adaptar a PlayStation 2 el primer *Splinter Cell* se han embarcado en una misión no menos meritoria: convertir el sensacional *Rainbow Six 3* de Xbox. Y de nuevo, no sólo lo han logrado sino que le han añadido unos cuantos ingredientes extras a la fórmula para compensar la espera a los usuarios de PS2. Concretamente una misión extra y una

//RS3 incluirá una nueva misión, exclusiva para PS2//

novedosa modalidad *Split Screen* para dos jugadores. Por lo demás, este *Rainbow Six 3* es tan brillante como su homónimo para Xbox. Ofrecerá juego On-line para 8 jugadores, un modo Historia con quince misiones y el uso del *Headset* para transmitir órdenes a los componentes de nuestro coman-

do mediante la voz, al más puro estilo *SOCOM*. Pero lo mejor de *RS3* es su decidida apuesta por la acción, que le ha llevado a abandonar los sesudos *Briefing* de las anteriores entregas. Aquí el juego es mucho más directo, accesible y divertido. Lo vais a comprobar dentro de muy poco. ➤ NEMESIS



¿Os suena? Esta misión se parece sospechosamente a una escena de *La Roca*...

ESTE MES con PlayStation®2

Revista Oficial - España



La ÚNICA
revista con
DEMOS
JUGABLES



Pokémon Channel

La señal de TV será interferida por el mundo Pokémon

Teletienda

Con el dinero que consigas en concursos y superando pruebas podrás comprar en la tienda de Squirtle, entre otras cosas, *Nice Card* (postales), *Posters* y *Muñecos* para decorar la habitación.



Los hermanos Pichu protagonizan una serie de anime.

//Un canal de TV a través de tu GC pensado sólo para los fans de PKM//



Género > Sim. Televisión Formato > Mini DVD-ROM Compañía > Nintendo Programador > Nintendo País > Japón

Es interesante el planteamiento que ofrece este peculiar experimento de Nintendo sobre la franquicia *Pokémon*, pero ¿llegará realmente a entusiasmar a los pequeños fanáticos de la saga? Acostumbrados todos ellos a juegos tipo RPG. Bueno, sea lo que sea, la suerte está echada pues en abril llegará a las tiendas españolas. La televisión será arrebatada por el Profesor Oak al insertar el disco en nuestra *GameCube*, quien emite

en pruebas una serie de programas exclusivos sobre el universo *Pokémon*. Tendremos que comprobar en compañía de Pikachu que los canales existentes son tan divertidos como parecen; un concurso guiado por Wobuffet, el noticiero presentado por el simpático Psyduck y una serie de dibujos animados cuyos protagonistas son los divertidos hermanos Pichu, creada en exclusiva para la ocasión. Al principio sólo estarán disponibles 6 progra-

mas y habrá que superar pruebas, minijuegos y ganar dinero a través de las propuestas que ofrece el Canal Pokémon, y en el exterior de nuestra casa con el fin de hallar las cintas de vídeo de la emisora que han desaparecido. De tal modo que visitaremos una playa, las montañas nevadas e incluso el bosque donde podremos hablar con otros *Pokémon* para que además nos entreguen las *Nice Card* que hay que coleccionar. ➤ ANNA



CONCURSOS
Wobuffet te propondrá una serie de concursos para ganar dinero. Así, tendrás que adivinar por su silueta qué Pokémon es.

Metroid Zero Mission

Nintendo supera al primer Metroid de GBA con una precuela sencillamente increíble

LA PRIMERA AVENTURA

Zero Mission es un remake un tanto «libre» del primer *Metroid* de NES

Extras



Zero Mission ofrece multitud de extras: desde el *Metroid* de NES a una galería de ilustraciones, a la que accederás conectando tu GBA a otra con el *Fusion* en su interior.



En los momentos finales controlarás a Samus sin traje espacial.

// Nintendo propone un retomo a los orígenes del universo Metroid //

Género > Shooter/Aventura Formato > Cartucho (128 MB) Compañía > Nintendo Programador > Nintendo País > Japón



Samus Aran conserva todas sus habilidades clásicas, como la Morphball.

El Metroid de NES (1986) y no el de **Super Nintendo** (1994), como muchos imaginaron al ver las primeras pantallas, ha sido la principal inspiración de Nintendo a la hora de componer la segunda entrega de la franquicia *Metroid* en GBA. Aunque no han olvidado introducir algunas de las habilidades de las que disfrutaba Samus Aran en *Metroid Fusion*, *Zero Mission* se remonta atrás en el tiempo para narrar la prime-

ra visita de la heroína espacial al planeta Zebeth, y su decisivo encuentro con los insaciables *metroides*. Dotado de una mayor jugabilidad y simplicidad que su predecesor, *Metroid Zero Mission* es sin duda uno de los lanzamientos más esperados que nos va a deparar GBA esta primavera. Después de perseguir sin descanso en *Metroid Fusion* parásitos X para recuperar energía y munición, volver a la mecánica clásica

de la saga es un alivio. Y por si no fuera suficiente, es tan adictivo como los anteriores *Metroid* y aguarda interesantes extras, entre los que se encuentra el *Metroid* original de NES. Además, esta vez no necesitarás extrañas conexiones con el *Metroid Prime* de GameCube... Sólo tendrás que acabarte el juego y tendrás acceso al clásico de 1986. Eso sí es un aliciente y lo demás son tonterías. ➤ NEMESIS

super nuevo **super nuevo**

Las colisiones serán frecuentes. Un fuerte golpe frontal y serás historia.



Work in Progress

El elaboradísimo motor gráfico del juego, muy superior al de la primera entrega, ha sido creado partiendo casi desde cero por uno de los estudios internos de programación de Codemasters.



Codemasters presenta batalla a Gran Turismo 4 en Xbox

Toca Race Driver 2

Género > Conducción Formato > DVD-ROM Compañía > Codemasters Programador > Codemasters País > Reino Unido

Tras su presentación a puerta cerrada en el pasado **X03**, celebrado en septiembre en Niza, no habíamos tenido noticias del desarrollo de esta nueva entrega. La saga *Toca* lleva triunfando desde los tiempos de **PSone**, gracias a su concepto de simulación y licencias reales. Tras su incursión en **PS2** y **Xbox**, el nuevo título que será lanzado en Europa en mayo aparecerá sólo en la consola de **Microsoft**. Con una *beta* bas-

tante avanzada entre manos, podemos decir que la evolución ha sido sorprendente a todos los niveles. El modo de juego principal sigue contando con una historia relatada a través de secuencias de vídeo, ahora en primera persona. Este modo ofrece 31 campeonatos

//Se recogen 15 disciplinas diferentes//

tos que recogen hasta 15 disciplinas diferentes: turismos, camiones, Fórmula Ford, Clásicos... 35 vehículos reales estarán a nuestra disposición a lo largo de 52 circuitos. Pero todas estas cifras serían una mera anécdota si no fueran acompañadas de un motor gráfico espectacular, con unos daños en los coches potenciados por el motor *Terminal Damage Engine* y hasta 21 vehículos en pantalla a la vez. ➔ **DANI3PO**



Los rallies son una de las pruebas incluidas. Variedad ante todo.

XBOX

XBOX

¡POR CROMMI!
Conan no se cortará un pelo a la
hora de utilizar su espada,
desatando un verdadero baño de
sangre entre sus enemigos...



Un equipo eslovaco adapta la
popular obra de Robert E. Howard

Conan



Desde escorpiones
gigantes a guerre-
ros africanos, las
aventuras de Conan
le enfrentarán a
todo tipo de
enemigos.



Basil Poledouris

TDK ha recuperado
para este juego la
magistral banda sonora
de la primera película de
Conan, compuesta por el
maestro B. Poledouris.



Género > Beat'em-up Formato > DVD-RDM Compañía > TDK Interactive Programador > Cauldron País > Eslovaquia



Tras liquidar a Cervantes, Conan se dis-
puso a localizar y asesinar a Góngora.

Cómics, cine y ahora video-
juegos. El personaje creado en
1932 por Robert E. Howard con-
serva toda su vigencia y populari-
dad, a pesar de los años transcu-
rridos desde que Arnold Schwar-
zenegger lo encarnara por última
vez en las pantallas de cine (*Co-
nan El Destructor*, 1984). Buena
prueba de ello son los crecientes
rumores acerca de una nueva pelí-
cula basada en el personaje y el
lanzamiento, por parte de TDK, de

este *beat'em-up* con destellos de
aventura. Un equipo eslovaco,
Cauldron, está llevando a cabo la
titánica tarea de adaptar al video-
juego el vasto universo plasmado
por Robert Ervin Howard en sus
célebres novelas *Pulp*. Bárbaros,
hechiceras y todo tipo de criaturas
mitológicas se cruzarán en el ca-
mino de Conan el cimmerico y su
espada, a través de valles y pue-
blos. En la mayoría de los casos,
la diplomacia brillará por su ausen-

cia y Conan se abrirá camino a ba-
se de acero y músculo, pero en
otras ocasiones el jugador no ten-
drá otra salida que conversar con
otros personajes y hallar la forma
de mejorar el armamento y las ha-
bilidades del personaje. Después
de un goteo incesante de versio-
nes *alpha* y *beta*, todo parece indi-
car que en menos de dos meses
podremos disfrutar del producto
final. Os mantendremos bien
informados. ➤ NEMESIS

XBOX PS2

PLAYSTATION 2 / XBOX

NUEVO CONTROL
Entre las novedades destacan los golpes, que se controlan fundamentalmente con el pad derecho

FIGHT NIGHT

Electronic Arts cambia el título a su franquicia dedicada al boxeo



KO

Cuando el boxeador está tumbado en la lona, observa la figura del árbitro desenfocada. La forma de reincorporarse es enfocarla mediante los dos pad analógicos.



Entre las licencias se incluyen boxeadores ilustres como Ali, Marciano, Lewis o Frazier.



Modo Carrera

En esta modalidad es posible ir mejorando poco a poco las características de los púgiles. Para ello se ponen a nuestra disposición entrenamientos y una tienda en la que adquirir desde protectores bucales hasta tatuajes.



Género > Deportivo Formato > DVD-ROM Compañía > Electronic Arts Desarrollador > EA Sports País > Estados Unidos

La saga *Knockout Kings* ligó a **Electronic Arts** con el boxeo desde su primera entrega para **PSone**. El citado título llegó a tener dos apariciones en **PS2** pero sorprendentemente no tuvo continuidad posterior. Ahora, tras un año de ausencia, la compañía norteamericana vuelve a la carga con una nueva franquicia que mantiene las líneas generales de su antecesor, aunque introduce como gran novedad un nuevo sistema de control. Así, en lugar de de-

//Destaca el elevado número de licencias//

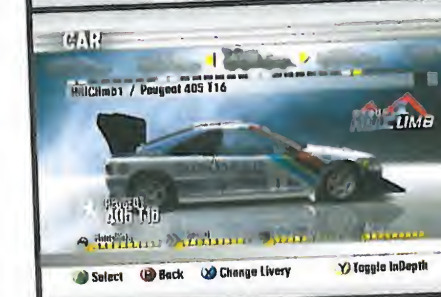
terminar el tipo de golpe con los diferentes botones, en **Fight Night** la selección se hace mediante el pad analógico derecho. Según el tipo de movimiento realizado y hacia el lado que inclinemos el pad, el boxeador realizará una modalidad de golpe diferente con una u otra mano. Este sistema busca un control más intuitivo, aunque inicialmente resulte

más complejo que la habitual distribución por botones. En cuanto a las licencias, el programa cuenta con púgiles de la talla de Mohammed Ali, Evander Holyfield o Lennox Lewis, repartidos por pesos en varias categorías. También hay que mencionar la amplia variedad de escenarios recogidos, entre los que se incluyen algunos de los más repre-

sentativos del boxeo mundial. La puesta en escena es espectacular gracias a la música, a los efectos visuales y a las presentaciones que permiten apreciar la calidad gráfica y el parecido físico de los boxeadores. El nuevo programa de **EA** promete ser un digno sucesor de sus antecesores, aunque aún faltan por pulir algunos aspectos relacionados con la inteligencia artificial así como con la individualización de las secuencias y presentaciones. ➔ **CHIP & CE**

PLAYSTATION 2 / XBOX

xbox PS2



DAÑOS REALES
Nuestro vehículo se
deformará y las piezas se
irán desprendiendo.
Absolutamente espectacular

Rallisport Challenge 2

La gran apuesta de Microsoft
en el mundo de los rallies

Género > Conducción Formato > DVD-ROM Compañía > Microsoft Programador > Digital Illusions País > Suecia

Uno de los títulos más esperados por los poseedores de la consola de **Microsoft** calienta motores para su lanzamiento a finales de primavera. Los desarrolladores suecos de **Digital Illusions**, una veterana compañía con éxitos como *Pinball Fantasies* o los más recientes *Midtown Madness 3* y la primera entrega del juego que nos ocupa, van a poner las cosas muy complicadas a **Codemasters** y su saga *Colin*

McRae. Con una versión que se encuentra aproximadamente al 80% entre nuestras manos, podemos asegurar que es el simulador de esta disciplina deportiva más espectacular y con más intensidad que hemos visto. Para empezar, los modos de juego huyen de la

**//Los modos de
juego son muy
variados//**

monotonía ofreciendo, además del típico campeonato en el que competimos en solitario, una serie de pruebas a cada cual más divertida. Ascensos y descensos por escarpadas montañas, carreras sobre hielo, circuitos cerrados donde competimos contra más rivales o el ahora imprescindible modo On-line arropado por **Xbox Live**. El control ha sido modificado con respecto a la primera entrega, siendo ahora mucho más sensible

y bastante más complicado al comienzo, por lo que los trompos estarán a la orden del día. Todo será acostumbrarse para descubrir un título lleno de posibilidades. Gráficamente cuenta con un motor sorprendentemente sólido, que muestra unos inmensos circuitos llenos de detalles y todo tipo de efectos, incluida la deformación de los vehículos a medida que vayan recibiendo impactos contra el entorno. ➡ **DANI3PO**

Pacific Theater IV

Hundir la flota durante la segunda Guerra Mundial gracias a la magia de Koei



La definición de las texturas no tiene la calidad media de los juegos de PS2



EL MODO HISTORIA
Se desarrolla en escenarios estáticos y con un efecto parecido al de estar pintado a mano. Bastante elocuentes son las imágenes

Las peleas

En ultramar los combates resultan algo liosos, pero se juegan con mucha comodidad al estar todo muy bien organizado. Lástima que la calidad gráfica no sea alta.



Género > Estrategia Formato > CD-ROM Compañía > Koei Programador > Koei-Yokohama País > Japón

Los responsables de la saga *Romance Of The Three Kingdoms* nos deleitan con el juego de estrategia naval más completo ambientado en la Segunda Guerra Mundial. Por primera vez en toda la historia del entretenimiento lúdico podremos controlar a la armada británica y al régimen liderado por Hitler. Este componente en **Pacific Theater IV** incrementa los factores jugables a límites insospechados incluyendo la posibilidad de interac-

tuar en los desarrollos históricos reales acontecidos en dicha guerra como el ataque del Imperio japonés a la isla de Pearl Harbor en Hawái. El apartado técnico no es lo más sobresaliente pero, gracias a las amplias opciones de juego, este pequeño detalle queda solventado sin ningún tipo de dudas, al igual que la banda sonora y los efectos de sonido. Durante el desarrollo de las batallas la resolución de los gráficos no es lo más impresionante del jue-

go debido a que los polígonos no están texturizados. En cambio, los 96 navíos y los más de 300 aviones a elegir dotan al título de una atmósfera bélica impresionante.

Entre las modalidades de juego, encontrarás un modo de Historia real y otro llamado Escenario Corto, esta última opción permite crear tus pro-

pias fases de guerra aconsejables para entrenar o poder jugar algunas batallas específicas sin tener que finalizar todas sus fases.

PT IV es totalmente aconsejable para todos aquellos amantes de la historia, los barcos y bombarderos de la segunda guerra mundial y lógicamente para los estrategas más consumados. Sólo se le puede reprochar como inconveniente principal, que la versión PAL no esté traducida al castellano. ➔ MANJIMARU



El bombardeo de Pearl Harbor ilustrado al estilo japonés.



Los diálogos antes de las batallas son muy importantes para decantar la balanza.

En los enfrentamientos veremos algunos efectos de luz que se salen de lo normal.

Romance Of The Three Kingdoms

Como cuentan las antiguas leyendas en China...

Género > Estrategia Formato > CD-ROM Compañía > Koei Programador > Koei-Yokohama País > Japón



Los decorados están realizados con un colorido y diseño muy elaborados.

Es la primera vez que llega a nuestras fronteras un título de la saga *Romance Of the Three Kingdoms* y decir que en Japón ya van por la octava entrega, augura buenos precedentes para todos aquellos que desconozcan semejante juego. Además, ha sido supervisado bajo la tutela del genio de la estrategia oriental Kou Shibusawa, productor entre otros de *Dynasty Warriors*. La serie *ROTK* nació en

1987 para los ordenadores japoneses **NEC PC-88** y **MSX**, por lo que ya son muchas las batallas que los generales de las diferentes dinastías chinas han peleado. La esencia 100% estrategia sigue conservándose en esta nueva entrega, aunque aquellos *sprites* tengan poco que ver con las ilustraciones en alta resolución o los polígonos mostrados en esta octava versión para los 128 bits de **Sony**. El modo Historia está re-

presentado gráficamente con una definición exquisita y el argumento reproduce fielmente la etapa histórica de la Rebelión del Turbante Amarillo en el siglo 184 d.c. hasta la muerte de Zhuge Liang en el 234 d.c. Las opciones estratégicas durante la batalla han sido incrementadas y se ha incluido una lista de 711 militares a elegir, y además 100 se pueden crear. ➡ **MANJIMARU**

BATALLAS CAMPALES
Las fases bélicas están representadas en un entorno 3D modesto y los personajes están facturados por *sprites*, como en la vieja escuela.

Playstation 2 / X

007 TODO O NADA

Pierce Brosnan regresa al mundo lúdico con su mejor papel y en su mayor aventura virtual como agente 007

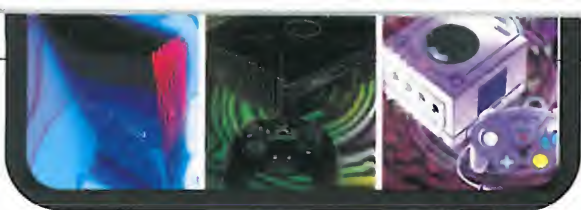
Mil gadgets

En esta nueva entrega, 007 será capaz de utilizar una gran cantidad de armas y artilugios como un lanzamisiles, el típico rifle de francotirador, un gancho y una cuerda de *rappel*, gafas de visión termal, etc.

Las aventuras «alternativas» de Bond vuelven de mano de **Electronic Arts** en el capítulo más original y completo de la saga inspirada en la obra de Ian Fleming (que no en las películas protagonizadas por James Bond). Si bien *NightFire* evolucionó, tanto en su desarrollo como en su apartado gráfico, el concepto presentado por **EA** con su primer «Bond», *Agente En Fuego Cruzado*, **007: Todo o Nada** presenta un planteamiento

totalmente diferente y una factura técnica que sólo los mejores títulos creados para la generación 128 *bits* pueden igualar. **Electronic Arts** ha decidido dejar de comparar su juego de Bond a *GoldenEye* y, al fin, con **Todo o Nada** se ha abandonado la perspectiva en primera persona en favor de un control más preciso y un mayor número de acciones y posibilidades. Ahora Bond podrá defenderse de los enemigos a golpes (Ila-





BOX / GAMECUBE



MODO MULTIJUGADOR
Aunque no existen opciones On-line, **007: Todo o Nada** presenta un total de 13 niveles para jugar en modo Arena y Cooperativo.

Tendremos que superar más de un nivel del juego a lomos de la potente Triumph Daytona.

Bond tendrá que hacer uso de la nueva bestia de Porsche, el todo-terreno Cayenne.

ves cuerpo a cuerpo y *Reversals* incluidos), utilizar paredes y objetos para ocultarse y hacer uso de diferentes *gadgets* que sería complicado utilizar desde una vista en primera persona. Al igual que en anteriores entregas, **EA** ha unido un alto contenido en escenas de conducción al nuevo juego protagonizado por James Bond, en este caso, creadas por los artífices de la saga *Need For Speed*, algo que garantiza tanto su calidad vi-

sual como su exquisito control y original desarrollo. El sistema de puntuación para cada nivel también se ha heredado de sus predecesores, así como los movimientos Bond, que en esta ocasión se ejecutan tras frenar la acción al más puro estilo *Bullet Time*. Las recompensas, dependiendo de la puntuación obtenida, oscilan desde el visionado de bocetos y fotografi-



007 **TODO O NADA**

PLAYSTATION 2 / XBOX / GAMECUBE

Vehículos

Bond tendrá a su disposición diferentes vehículos como un helicóptero, un Porsche Cayenne, su famoso Aston Martin y hasta un gigantesco tanque. Los creadores de la saga *Need For Speed* han sido los artífices de los niveles de conducción del juego.

ACTORES REALES

La imagen y las voces del juego pertenecen a actores como Willem Dafoe, Shannon Elizabeth y John Cleese

as hasta la posibilidad de conseguir la nueva pistola de platino o trucos para obtener munición ilimitada. **Todo o Nada** presenta un desarrollo tan original como el de cualquiera de sus últimas películas, así como unos actores de primera que han dotado a los personajes poligonales de facciones de lo más real y voces tan cinematográficas como las de Willem Da-

foe, Heidi Klum, o Shannon Elizabeth. Por si fuera poco con su extenso modo para un solo jugador, **EA** ha creado varias modalidades para disfrutar junto a tres amigos, en 13 niveles diferentes y en modalidades Cooperativa y *Deathmatch*. Por desgracia, **EA** ha reservado las posibilidades *On-line* para el mercado norteamericano, algo que habría dotado a **Todo o Nada** de un valor jugable incalculable. ➔ **DOC**

Género > Aventura/Shooter Formato > DVD-ROM y Mini DVD-ROM Compañía > Electronic Arts Programador > EA Games
Jugadores > 1-4 Niveles Dificultad > 3 Escenarios > 24 Idioma/Doblaje > Castellano/ Cast. Editor/Pantalla > Según Consola

GRÁFICOS

9,2

MÚSICA / FX

9,3

JUGABILIDAD

9,3

DURACIÓN

9,1

GLOBAL 9,2

9,4

9,3

9,3

9,1

GLOBAL 9,3

9,3

9,3

9,3

9,1

GLOBAL 9,2

Aunque el motor gráfico de las tres versiones está basado en la consola con «peor» hardware de las tres (PS2) el nivel de detalle que presenta el juego en cualquiera de las tres consolas es superior a lo normal.

La banda sonora supera en calidad a la de algunas películas de 007 (la intro, interpretada por Mya, es genial). El doblaje al castellano es tan bueno como el de cualquier versión cinematográfica del agente 007.

El control es muy rápido e intuitivo en cualquiera de los niveles (conducción o aventura), y la curva de dificultad está bastante más ajustada que en anteriores entregas protagonizadas por Bond.

007: *Todo o Nada* presenta un total de 24 niveles y un original sistema de puntuación a través del que conseguiremos todo tipo de extras. El modo multijugador le dará una vida casi infinita al juego.

MEJOR VERSION

Aunque las tres versiones son casi idénticas, la resolución y el detalle en Xbox es superior.

12+

© 2016 MULTIMEDIA HISPANICA ® 62540796-106. Rtl Trips 1.18 mm y Red Mand. 1.51 mm impreso en Estados Unidos. Fide permito a tus padres. 7889 Valido para todos los operadores @ 90% IVA/SMS / 7177 Valido para todos los operadores @ 90% IVA/SMS. Catálogo de todas las películas y juegos como
lles disponible en www.lugosmelodias.com. Nos reservamos el derecho de utilizar los datos enviados para posibles operaciones futuras. Dispongo por obtener de un derecho de acceso de reutilización y de explotación de datos en lo que sea referido ya que somos los únicos distribuidores © 2016YUKI 1101

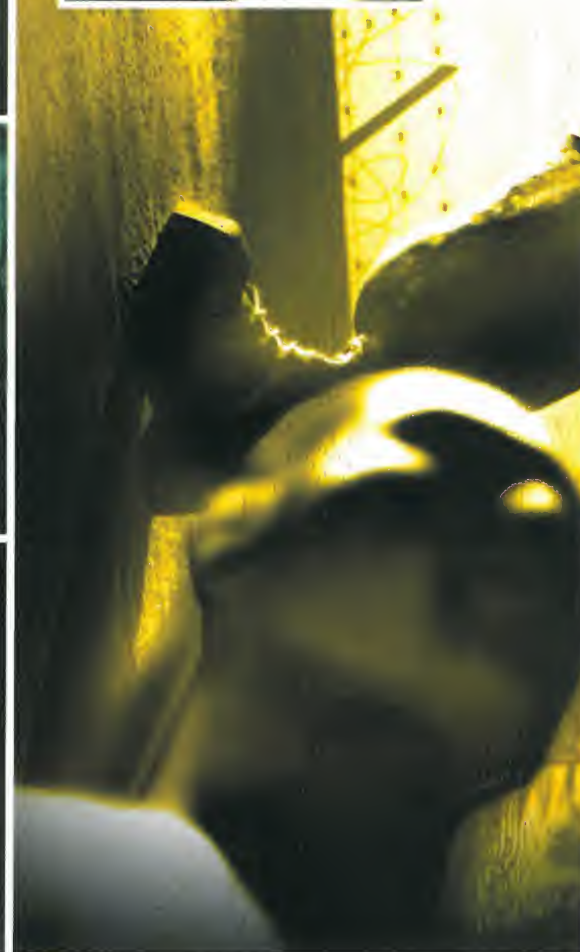
Fondo
XBOX

SPLINTER CELL: PANDORA TOMORROW

Los grupos de Ubi Soft afincados en Quebec y Shanghai se unen para ofrecernos la experiencia de espionaje táctico más real en la piel del agente Sam Fisher

Silencioso, fiel a su estilo y mucho antes de lo esperado llega a nuestras páginas Sam Fisher, protagonista del que está llamado a ser el mejor título de espionaje táctico jamás creado. **Ubi Soft** repite el concepto que hizo del primer *Splinter Cell*, uno de los más grandes títulos para **Xbox**, potenciando por difícil que parezca el motor gráfico y dando más libertad en cada una de las acciones. Si el *engine* 3D del primer *Splinter Cell* significó toda una revolución, **Pandora Tomorrow** ha mejorado cada uno de los puntos de su motor gráfico, otorgando a los entornos del juego de una iluminación prácticamente real, que deja en ridículo a cualquier otro juego de similares características y mejorando las animaciones de cada personaje, que ahora son mucho más reales. Para conseguir el impresionante aspecto de cada uno de los escenarios del juego, se unen multitud de efectos gráficos como sus

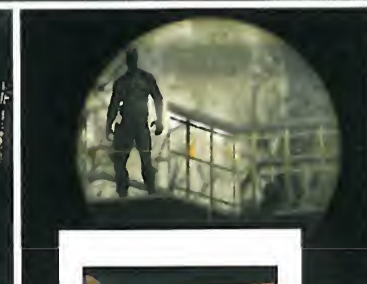
En el escenario del tren, avanzaremos hacia los primeros vagones por el interior, junto a las vías, el lateral, etc.



//El motor gráfico
de Pandora
Tomorrow supera a
todo lo visto en
Xbox hasta ahora//

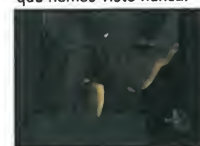
SILENCIOSO Y MORTAL

Para tener éxito en cada una de las misiones de *Pandora Tomorrow* será esencial ser paciente y procurar no ser visto ni oído en ningún momento



NUEVO ENGINE 3D

El nuevo motor gráfico presenta los efectos de iluminación más reales que hemos visto nunca.



TUTORIAL

Tras liberarnos de unas esposas, dará comienzo una especie de Tutorial junto a la embajada americana en Indonesia.



NUEVAS TÉCNICAS

Sam Fisher podrá ejecutar nuevos movimientos como el «Giro Swat».

Modo Xbox Live

El modo multijugador a través de Internet enfrentará, por medio de diferentes modalidades de juego, a los agentes *ShadowNet* (similares a Sam Fisher) contra los mercenarios (cuya principal característica es su perspectiva de juego en primera persona). Las posibilidades de ocultación y sigilo de los *Shadownet* se medirán a la puntuación con las armas que pueden llegar a lograr los mercenarios.



impresionantes sombras dinámicas (cuya proyección es más real que en el primer título), reflejos que se verán modificados por las superficies y la iluminación, y las más reales rutinas de iluminación que hemos visto nunca en un videojuego. Las oficinas de **Ubi Soft** afincadas en Quebec y Shanghai se han unido para desarrollar el juego con el aspecto más real jamás creado. En lo que respecta a jugabilidad, el desarrollo se mantiene similar al de la primera entrega, pero se han añadido nuevos movimientos, artilugios, objetivos y parámetros para dotar al juego de una mayor profundidad. Sam Fisher podrá realizar nuevos movimientos como el «giro Swat», que le permite pasar de un lado a otro del marco de una puerta sin ser detectado, o aprovechar las nuevas posibilidades del *Split Jump* ►

SPLINTER CELL: PANDORA TOMORROW

Fondo

XBOX

MÁS REAL
Resulta complicado encontrarle un fallo al *engine* gráfico de *Pandora Tomorrow*; todo se ha tenido en cuenta: reflejos, humo, sombras, destellos, iluminación, contraluz, objetos, partículas...

//Ubi Soft ha creado el mejor título de espionaje táctico//



guiendo un impagable aire cinematográfico en cada una de las escenas del juego. Junto a su mejorado motor gráfico y sus nuevas posibilidades, la novedad más significativa del juego es sin duda su nuevo modo On-line. Dos equipos de dos jugadores cada uno pondrán a prueba sus habilidades: los *Shadownet* (en tercera persona) podrán ejecutar los movimientos de Sam Fisher, mientras que los mercenarios controlarán a sus personajes desde una perspectiva en primera persona. Su profundo modo para un solo jugador, sus excelencias visuales y los extras para *Xbox Live* convierten al título de *Ubi Soft* en uno de los mejores juegos creados para la consola de *Microsoft*. ➡ DOC

En la mayoría de los escenarios de *Pandora Tomorrow* predomina la oscuridad, medio en el que Sam Fisher se desenvuelve con total soltura (gracias a sus gafas de visión termal y visión nocturna, por supuesto).

► (ahora podremos apoyarnos sobre un lado u otro del cuerpo), para saltar y agarrar salientes que estén sobre nuestra cabeza. El desarrollo de las misiones nos obligará a utilizar *gadgets* como un micrófono láser para escuchas a distancia y hasta la posibilidad de silbar (con el botón negro del *pad*) para confundir a los enemigos. Tras los resultados obtenidos con *XIII*, *Ubi Soft* ha contratado al mismo equipo de doblaje para *Pandora Tomorrow*, consi-

Formato > Espionaje Táctico Formato > DVD-ROM Compañía > Ubi Soft Programador > Ubi Quebec/Shanghai Jugadores > 1-4 Escenarios > 4 Niveles de Dificultad > 3 Idioma/Doblaje > Castellano/Cast. Grabar Partida > Disco Duro

GRÁFICOS

9,5

El motor gráfico de *Pandora Tomorrow* es, sin duda alguna, el más real y avanzado jamás creado para *Xbox*. Sus impresionantes efectos de iluminación y sus nuevas animaciones son sus principales bazas.

MÚSICA / FX

9,4

A una banda sonora dinámica y más variada que la de la primera entrega se une un inmejorable doblaje, creado por los mismos actores que le dieron voz a los personajes del *shoot'em-up* de *Ubi Soft*, *XIII*.

JUGABILIDAD

9,3

Ubi Soft ha pulido el control de la primera entrega, añadiendo nuevos movimientos y *gadgets*, y el desarrollo de las misiones no resulta tan lineal en *Pandora Tomorrow*, aunque si más complicado.

DURACIÓN

9,2

Las misiones para un solo jugador darán mucha más vida a *Pandora Tomorrow* de la que tuvo nunca su primera entrega. El modo On-Line multijugador conseguirá que no saques el juego de tu *Xbox* en mucho tiempo.

XBOX

16+

9,4

GLOBAL

Este mes no te pierdas la revista

mega

TOP

TOP



Te regalamos una

muñequera

deportiva

con

reloj

Desmontable.
Se puede lavar

Tres colores
para elegir



Además, en la revista de marzo, te ofrecemos una entrevista con Fernando Alonso, nuestro destacado piloto de fórmula 1, que nos explica cómo ve sus posibilidades en este Mundial. ¡Y sale en el póster! También te espera un reportaje sobre Beyoncé, la cantante de rhythm and blues que ha arrasado en los Grammy; el juego 'Final Fantasy Crystal Chronicles' llega a GameCube; la última entrega de la guía coleccionable de las ediciones Rubí y Zafiro de 'Pokémon'. Y, como cada mes, cantidad de concursos, lo último en música, consolas, TV...

Fernando
Alonso

Beyoncé

sólo
3'50
euros

mega
TOP

tu mejor revista

Final Fantasy

PLAYSTATION 2

FINAL FANTASY

International

El pasado 19 de febrero se puso a la venta en Japón **FFX-2 International**, una edición especial que incluye nuevas localizaciones, vestisferas exclusivas y un tráiler de *FFVII: Advent Children*.



Tendremos que hacer muy en cuenta el medidor que nos indica cuando podremos realizar nuestra próxima acción.



SY X-2

Tras la derrota de Sin, muchas cosas han cambiado en Spira. Conoce a la nueva Yuna y a sus compañeras de aventuras

El sindicato LeBlanc es nuestro principal enemigo al principio.



Versión PAL

Como es habitual en esta serie, los usuarios europeos hemos sido maltratados con una versión PAL que presenta unos enormes bordes negros en la parte superior e inferior de la pantalla. Las razones de **Square Enix** para «perpetrar» este crimen (la falta de memoria tanto en la consola como en el disco) no nos convencen, sobre todo con el tiempo que ha pasado desde que apareció en Japón.



VESTISFERAS
Aparte de las normales, que comparten las tres, cada una tiene una exclusiva. La de Yuna se llama Flora Fatalis.

Tras una larga espera (sobre todo comparándolo con la rapidez de *FFCC* de **GameCube**), por fin llega a nuestro país la primera secuela de un título de la saga de RPG por excelencia. Muchos temían que las reformas incluidas en este capítulo que lo convierten en el más «particular» de la saga, hubieran acabado con parte de su encanto, pero la magia de los genios de **Square** sigue estando presente en todos y cada uno de los *bits* del DVD. En esta ocasión la versión PAL no trae ningún extra como ocurrió con su

predecesor, y además viene lastrada por unos horribles bordes negros, pero aún así vuelve a convertirse en el título más recomendable para los fanáticos de los RPG por turnos. Turnos que cada vez cobran menos importancia, ya que las batallas son más dinámicas que nunca, permitiendo elaborar *combos* e incluso detener los ataques enemigos. Pero lo mejor es el componente de aventura que se traduce en el desarrollo basado en misiones. Desde la nave voladora de los «Gullwings», cazadores de esferas a los que



Algunos escenarios siguen presentando escenarios pre-renderizados, como en *FFX*.

FINAL FANTASY X-2

Ranking

PLAYSTATION 2

Minijuegos

En muchas de las misiones, nos ofrecerán pruebas que se alejan de la mecánica tradicional de la saga de Square.



//Las novedades incluidas consiguen revitalizar la saga//

■ pertenecen las tres protagonistas del juego, podremos decidir a qué localización de *Spira* acudir. Una vez allí se nos encomendará una misión; desde capturar un *Chocobo* a infiltrarnos en una fortaleza enemiga. Esta variedad de objetivos, unida a la desaparición de una trama lineal, son las mayores novedades del juego. Y, aunque sólo haya tres personajes controlables, gracias a las «Vestisferas» podremos

recuperar a iconos míticos de la saga, como el mago blanco y negro, ladrón, etc., así como divertidas incorporaciones como la «Estrella del Pop». En resumen, para todos aquellos que finalizaron *FFX* y se quedaron con ganas de más (que serán muchos), *FFX-2* ofrece lo que sólo Square sabe: calmar nuestras ansias de aventura con algo familiar y a la vez sorprendernos con grandes aportaciones al género que dominan como nadie. ➡ DANISPO

Género > RPG Formato > DVD-ROM Compañía > Electronic Arts Programador > Square Enix Jugadores > 1
Localizaciones > 15 Personajes > 3 Texto/Doblaje > Castellano/Inglés Género Portátil > Memory Card (220 KB)

GRÁFICOS

9,2

El motor utilizado en *FFX-2* ya no sorprende tanto como hace dos años, pero aún así el diseño de escenarios y personajes es insuperable. Las secuencias de transformación de las chicas son impresionantes.

MÚSICA / FX

9,4

A pesar de no contar con la colaboración del maestro Nobuo Uematsu, la banda sonora ofrece composiciones memorables como la de la intro. Las voces son las mejores que hemos escuchado en un juego.

JUGABILIDAD

9,3

A algunos no les gustará el abandono de un sistema de juego lineal, pero para la mayoría será un soplo de aire fresco muy agradecido. Las batallas cuentan con un gran componente arcade y de habilidad.

DURACIÓN

9,4

A pesar de lo que pueda parecer en un principio, es uno de los títulos más longevos de la serie. Conseguir el 100% te llevará muchas horas de exploración y la realización de infinidad de misiones secundarias.

PS2

12+

9,3

GLOBAL



ENTREVISTA A LOS CREADORES



¿Ha sido mucho más sencillo desarrollar este juego que otro completamente nuevo?

Hablando en términos generales, el desarrollo de *Final Fantasy X-2* ha sido muy divertido. Como ya sabéis, es una secuela directa de *FFX* y, por lo tanto, la mayoría de los recursos gráficos y de programación ya estaban creados. No teníamos que desarrollar el juego desde el principio, pero este título también ha tenido sus propias dificultades. Por ejemplo, el equipo de programación era una tercera parte del que se emplea para un juego normal. El tiempo con el que contábamos también era mucho más limitado que en otras ocasiones y había mucha gente dentro del equipo que nunca había trabajado en un *Final Fantasy*. En lo que respecta al contenido, la mayor dificultad era adaptar un sistema de juego no lineal al desarrollo de la trama.

El argumento de *FFX-2* parece menos dramático y épico que en anteriores títulos. ¿Es este cambio intencionado?

Lo primero que nos propusimos al elaborar el argumento era dotar al juego de muchos elementos *Pop*. En *FFX* cada personaje tenía un

trasfondo dramático, pero en este queríamos algo totalmente diferente.

En la introducción aparece Yuna en una actuación al estilo *J-Pop*. ¿Creéis que esta música se hará popular en el resto del mundo?

Sinceramente, no pensamos que las canciones del juego pertenezcan al estilo *J-Pop*. Buscamos algo más universal, más del tipo *R'n B Dance*.

¿Cómo afecta el sistema de misiones al argumento?

Con el nuevo sistema de misiones, el hilo argumental ya no es lineal. Ahora hay muchas pequeñas historias con principio y fin, así como búsquedas opcionales.

¿Cuál fue la principal fuente de inspiración para las secuencias de transformación de las chicas?

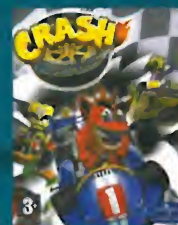
En la tradición de la animación japonesa hay muchos personajes principales femeninos que se transforman en superhéroes o cosas por el estilo. Un ejemplo de ello es la serie de televisión *Sailor Moon*, de la que hemos tomado varios elementos, aunque no ha sido la única.

En la presentación a la prensa estuvieron presentes cuatro responsables de Square Enix, orgullosos de su nuevo título.



¡Es tu oportunidad!

Estos grandes juegos y otros títulos de Sierra a precios increíbles. ¡Aprovecha las rebajas!



© 2003-2004 Vivendi Universal Games. Todos los derechos reservados. Sierra, el logo de Sierra, SWAT y el logo SWAT son marcas comerciales de Sierra Entertainment, Inc. en los EE.UU. y/o otros países. Crash Bandicoot y los personajes relacionados y "Crash Nitro Kart" son TM y © de Universal Interactive, Inc. Buffy The Vampire Slayer, Chaos Blade y los logos asociados son marcas registradas o marcas comerciales de Twentieth Century Fox. El logotipo de Token Enterprises es una marca comercial de The Saul Zaentz Company d/b/a Tolkien Enterprises. Usado bajo licencia por Vivendi Universal Games, Inc. Judge Dredd y los personajes, objetos y lugares asociados son marcas comerciales o registradas de Rebellion A/S en los EE.UU. y/o otros países. Microsoft, Xbox y los logos de Xbox son o marcas registradas o marcas comerciales de Microsoft Corporation en los EE.UU. y/o otros países. El logo "P" y PlayStation son marcas registradas de Sony Computer Entertainment Inc. El resto de marcas son propiedad de sus respectivos dueños.

FINAL FANT

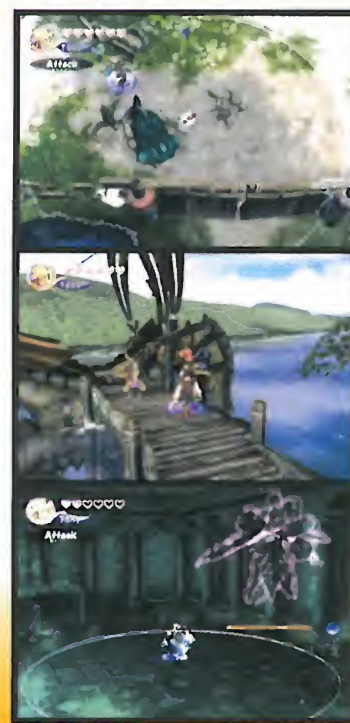
Square Enix decide hacer tambalear los cimientos de su gran saga en su añorada vuelta al universo de Nintendo



El hecho de poder crear un personaje a medida hace que el protagonista de la historia no se nos quede grabado en la memoria como ocurrió con Yuna, Squall o Aeris, por citar algunos.



Los textos están en castellano. En esta ocasión, sin embargo, no son demasiado abundantes.



Mucho se ha escrito sobre la primera gran producción de Square para Nintendo tras la crisis surgida entre ellos, que llevó a la aparición de *Final Fantasy VII* en PSone. Cuando se anunció la vuelta a la colaboración de las dos empresas, muchos nos temíamos que la afición de Nintendo por dotar de juegos «diferentes» a sus 128 bits y la elección del grupo de programación por parte de Square Enix acabaría lastrando un título que contaba desde su concepción con la gran responsabilidad heredada por su nombre.

The Game Designers Studio es un grupo semi-independiente encabezado por Kazuhiko Aoki, uno de los pioneros de la compañía y director del proyecto que nos ocupa. El diseño de los personajes ha corrido a cargo de Toshiyuki Itahana, que desempeñó el mismo cometido en *Final Fantasy IX*, de ahí las coincidencias en el estilo «super deformed». Las coincidencias de este juego con los del resto de

ASY CRYSTAL CHRONICLES

PERSONAJES
Además de elegir su nombre y ciudad natal, también podremos escoger su trabajo e incluso su aspecto físico.

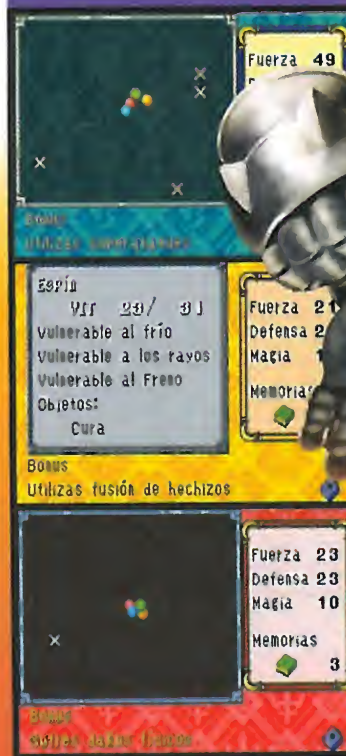


Acabar con algunos de los enemigos finales será un auténtico suplicio.



Conexión con GBA

Cuando juguemos al modo multijugador (MP) deberemos usar la **GBA** como mando de control. En su pequeña pantalla visualizaremos el mapa y será obligatorio acudir a ella para realizar cualquier tipo de acción como elegir magias, armas, utilizar objetos... Un sistema poco ágil.



la saga son tan pocas que sólo entendemos la utilización de la sagrada franquicia como una maniobra para asegurar las ventas, cosa que, por los resultados obtenidos en Japón y Estados Unidos, no ha dado resultado. Para empezar con las sorpresas, **FFCC** cuenta con una trama argumental más bien escasa, y el noventa por ciento de la misma te será revelada en los primeros cinco minutos de juego. Tu objetivo, después de elegir personaje entre cuatro razas distintas (otra nota «original») será librar al mundo de una niebla tóxica

que lo inunda todo. Para escapar de ella existen unos cristales mágicos que crean un campo libre de esta toxina, y que los habitantes colocan en el centro de sus poblados para sobrevivir. Pero estos cristales necesitan ser recargados, y tuya es la misión de encontrar las materias primas necesarias. Para ello viajaremos con un *Moogle* (*Muguri* en la versión española) que porta uno de estos cristales creando un pequeño campo de protección por el que podremos movernos. Las luchas contra los enemigos se desarro-



LA BARRERA

El gracioso ser que nos acompaña portará en todo momento el cristal que nos protegerá de la niebla

Uno de los jugadores deberá portar el cristal en el modo MP.



llan como en un *arcade*, y la exploración de los niveles recuerda más a un *Baldur's Gate* que a un *Final Fantasy*. Los personajes no evolucionan, las magias son escasas y las perdemos al empezar cada nivel, y en resumen las opciones de juego son bastante limitadas. La opción

//Las GBA son obligatorias para el MP//

para cuatro jugadores (para lo que necesitaremos cuatro **Game Boy Advance** y sus correspondientes cables de conexión) mejora algo la cosa, aunque el sistema de «pantalla dual» se revela bastante frustrante. En resumen, un intento fallido de revolucionar una saga. ➡ **DANI3PO**

Formato > RPG Formato > Mini DVD-ROM Compañía > Square Enix Programador > T.G.D.S. Jugadores > 1-4
Personajes > 32 Niveles de Dificultad > 1 Texto/Diálogo > Castellano/- Grabar Partido > Memory Card (3 Bloques)

GRÁFICOS

8,8

Dentro del catálogo de GameCube se sitúa cerca de los mejores, pero quizá esperábamos más de la primera incursión de Square Enix en este sistema. Los personajes no son demasiado carismáticos.

MÚSICA / FX

8,8

Como siempre, la banda sonora se trata de uno de los aspectos más cuidados del juego. Sin embargo, su sistema de juego tan «arcade» hace que pase desapercibido en la mayoría de las ocasiones.

JUGABILIDAD

8,0

El sistema de control para un solo jugador no está mal, pero el de cuatro jugadores es bastante caótico «gracias» a la idea de necesitar una GBA para controlar a tu personaje y entrar en los menús.

DURACIÓN

7,9

Corta, muy corta si lo comparamos con los otros títulos de la saga. Y lo peor no es esto, sino que la monotonía te invadirá pronto dado que su desarrollo no varía nunca. Con cuatro jugadores mejora algo.

NINTENDO
GAMECUBE

8,5

GLOBAL

7+

SÚPER CONCURSO MIDWAY ARCADE TREASURES



Virgin Play y SuperJuegos te trasladan hasta la época dorada del videojuego con este magnífico recopilatorio de Midway. Si quieres ser uno de los afortunados ganadores de un juego de PS2 o Xbox, tan sólo tienes que enviar un mensaje de texto con la respuesta correcta a la siguiente pregunta antes del día 25 de marzo.

¿Cuántos juegos incluye este recopilatorio?

A) 1000 B) 34 C) 24

CONCURSO «MIDWAY ARCADE TREASURES»

La mecánica de participación en este concurso es muy sencilla. Sólo tienes que enviar un mensaje de texto desde tu móvil al número **5584** poniendo la palabra sjmidway, espacio + respuesta correcta. Por ejemplo, si crees que la respuesta correcta es la B, deberías mandar al número **5584** lo siguiente: sjmidway B

Coste máximo por cada mensaje 0,90 euros + IVA. Válido para todos los operadores. El premio no podrá ser canjeado por dinero. No se admitirán reclamaciones por pérdida de Correos. Se llamará por teléfono a los ganadores y sus nombres saldrán publicados en próximos números de la revista. La participación en este sorteo implica la aceptación total de sus bases. Sus datos serán incorporados en una base de datos informatizada propiedad de Ediciones Reunidas S.A. con motivo de este concurso, y para informarle de futuras promociones. Usted podrá ejercitar los derechos de acceso, rectificación, cancelación y oposición dirigiéndose a Ediciones Reunidas S.A. c/o Donnell 12 28009 Madrid. Fecha límite: 25 de marzo.

PLAYSTATION 2 / XBOX / GAMECUBE

R:RACING

No es el mejor juego de coches, pero sí es el que ha apostado con más fuerza por un cambio radical

COMENTARIOS
Además de los consejos desde los boxes, podremos ver y escuchar los de nuestros competidores durante la carrera



En la pantalla de abajo se puede ver la barra que indica el estado de ánimo del rival.



Modo Historia

Aunque ya hay algunos simuladores de conducción con una especie de modo Carrera, aquí han humanizado más el asunto creando un interesante modo Historia. La protagonista es una chica y con ella deberemos superar todo tipo de pruebas hasta llegar a ser un piloto profesional.





Coches

El aspecto más novedoso de **R: Racing** es que por fin cuenta con coches reales. No son muchos en cantidad, pero sí muy espectaculares.

conversaciones con los boxes... Y otros detalles que hacen de **R: Racing** un juego con identidad propia y, sobre todo, el más humano del género. Sus cifras en coches, circuitos y pruebas, su calidad, su jugabilidad y su duración, no llegan a rozar los niveles de *Gran Turismo*, pero sí le da un paso en su intención de innovar. **R: Racing** es una muy recomendable variación para los que estén ya aburridos de lo mismo de siempre. No es el mejor juego de coches, pero sí uno que ofrece algo de calidad con otro sabor. Sólo por eso ya merece la pena. ➔ DE LÚCAR



La barra azul que aparece debajo del coche indica que estamos pilotando con la ayuda automática en frenada.



Género > Conducción Formato > DVD-ROM y Mini DVD-ROM Compañía > Electronic Arts Programador > Namco Jugadores > 1-2
Niveles de Dificultad > 1 Bases > 14 Eventos > 166 Texto/Doblaje > Castellano/Cast. Grabar Partida > Según Consola

GRÁFICOS

9,0

MÚSICA / FX

9,5

JUGABILIDAD

9,0

DURACIÓN

8,0

GLOBAL

9,0

9,3

9,5

9,0

8,0

GLOBAL

9,0

9,1

9,5

9,0

8,0

GLOBAL

8,9

Aunque anda un poco justo de circuitos y la dinámica del vehículo podría mejorarse, la apariencia del juego es realmente interesante y en línea con lo mejorcito del género. Un poco *Gran Turismo*, pero menos.

Uno de los aspectos más trabajados del juego. La banda sonora hace justicia a la gloriosa tradición de Namco y podremos disfrutar de algunos temas anatólogicos. Los efectos y las voces también están muy bien.

No nos termina de convencer el sistema de ayuda en la frenada, que hace el juego demasiado fácil, pero sin él, la conducción es divertida e intensa. La oferta lúdica, sin ser escandalosa, cumple con creces.

Lo vemos justo en circuitos y escaso en coches. Tiene un modo más que la versión japonesa. No es un juego eterno ni su oferta roza las proporciones de *Gran Turismo*, pero está bien.

MEJOR VERSION



Las tres versiones son semejantes, pero la competencia en el género hace que la de PS2 sea algo inferior.

12+

Fondo

PLAYSTATION 2

.HACK //INFECTION

Llega uno de los RPG más curiosos que se han creado en el archipiélago japonés porque simula a un juego de rol On-line sin estar dotado del juego en línea

Hace unos años en pleno boom iniciado por *Phantasy Star On-line* se le ocurrió a Hisashi Matsuyama presidente de **CyberConnect 2** (compañía encargada de programar *Tail Concerto* entre otros) crear un juego de rol que tuviera una temática similar al juego de **Sonic Team** pero sin ser exactamente igual debido a que el título producido por **Bandai** carece de conexión en red. Paradójicamente el argumento de

.Hack trata sobre un virus que colapsó la red mundial de telecomunicaciones y destruyó el mundo informático como lo conocemos hoy en día dejando paso a que el sistema operativo *Altimit* gobernara las entrañas de todas las computadoras mundiales. Un grupo pirata (de ahí viene el nombre) desarrolla un programa que permite entrar en un mundo clandestino lleno de magia que es representado en un



Esta captura es un claro ejemplo de la emulación del modo de juego por Internet, en el cual tendremos servidor propio de cuenta e-mail.



EL UNIVERSO .HACK

Como buen producto japonés, producido por los reyes del merchandising, **Bandai**, no podía faltar para la ocasión el respectivo manga (publicado en nuestro país por **Norma**). En lo que se refiere a la serie de *anime*, la productora japonesa **Toei** junto al estudio **Gainax** han sido los encargados de darle vida.

Al igual que la serie de televisión OVA's (una serie de dos mini-películas) también han sido diseñados por Yoshiyuki Sadamoto (**Neon Genesis Evangelion**) y el argumento ha sido trazado por Kazunori Ito (**Patlabor**). Hay que destacar la infinidad de juguetes *mechas* que se encuentran en Japón.

.hack//LEGEND



.hack//SIGN



Como suele suceder en Japón con la mayoría de las sagas de éxito, *.hack* posee una serie de impactantes mangas.

.hack//ENEMY



.hack//LIMITALITY

Como suele suceder en Japón con la mayoría de las sagas de éxito, *.hack* posee una serie de impactantes mangas.



MODO DE BATALLAS

El sistema de peleas se desarrolla con bastante facilidad porque cuenta con un sistema de fijación

correcto entorno 3D cuyas texturas emanen una resolución y colorido dignos de un ambiente épico-futurista. Teniendo en cuenta que salió hace casi tres años en Japón la factura técnica supera el nivel de su época. A todo esto hay que añadirle una jugabilidad elevada por sus múlti-

ples opciones «On-line», unas «Dungeons» dignas de mención y unas batallas bajo la mecánica de todos los *Action RPG* tridimensionales. Estos destellos de creatividad nos hacen topar ante un título que no puede faltar para todos los incondicionales de los *RPG* y series de robots futuristas *Made in Japan*. ➔ MANJIMARU



Genero > Action RPG Formato > DVD-ROM Distribuidora > Bandai Programador > CyberConnect 2 Jugadores > 1
Servidores > 3 Niveles de Dificultad > 1 Texto/Doblaje > Inglés/Castellano Grabar Partida > Memory Card (687 KB)

GRÁFICOS

8,9

La calidad gráfica es bastante aceptable teniendo en cuenta los tres años que tiene el juego. El motor 3D del juego se mueve con suavidad acompañada de unas buenas texturas y un colorido representativo.

MÚSICA / FX

6,3

Tal vez éste sea el apartado menos elaborado del título. Aunque las melodías no ambientan mal no llegan a tener destellos artísticos como otros juegos de rol. Con los efectos de sonido pasa exactamente igual.

JUGABILIDAD

9,1

La casi perfecta simulación del juego On-line, unas Dungeons que agradarán a todos los fanáticos de los retos y un sistema de batalla dinámico, hacen de *.hack* un *RPG* muy a tener en cuenta en el catálogo.

DURACIÓN

8,0

No es de los *RPG* más largos que se han producido pero teniendo en cuenta que la saga total consta de cuatro episodios, hace que tengamos *.hack* para unos cuantos meses. Sólo falta esperar que los lancen aquí.

PS2

8,6

GLOBAL

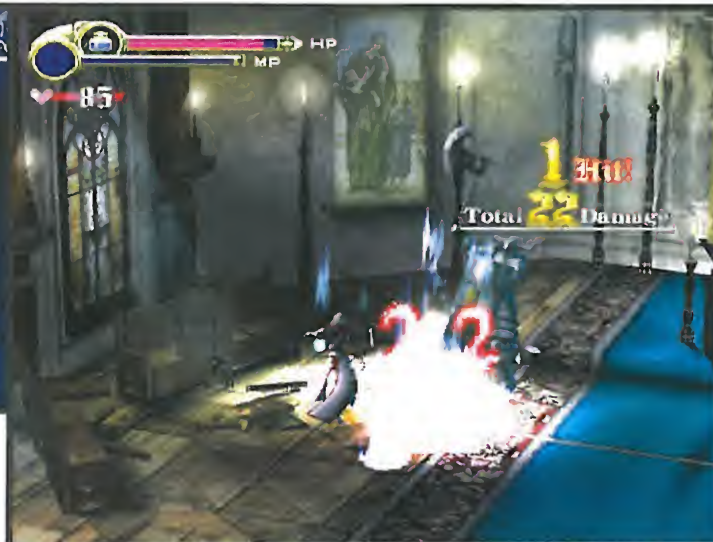
12+

El antepasado de la saga Belmont protagoniza un Castlevania espectacular pero falto de muchos detalles típicos de la genial saga

Hace mucho tiempo que veníamos esperando una entrega de la saga vampírica de **Ko-nami** en tres dimensiones que conservase el espíritu de la serie. Tras las desastrosas versiones para **N64**, que hicieron a muchos albergar grandes temores sobre el juego que nos ocupa, el equipo de desarrollo de *Castlevania: Symphony Of The Night* (sin duda el mejor de todos) se puso manos a la obra.

Bonito pero no muy práctico, ya que para equiparnos o utilizar objetos deberemos hacerlo en tiempo real con el *stick* derecho

Gold	Slot	Item	Value	Weight
Gold	1	Gold	200/200	
Gold	2	Gold	82/200	
Gold	3	Gold	47/80	
Gold	4	Gold	20	
Gold	5	Gold	20	
Gold	6	Gold	0	
Gold	7	Gold	10	
Gold	8	Gold	20	
Gold	9	Gold	20	
Gold	10	Gold	20	
Gold	11	Gold	20	
Gold	12	Gold	20	
Gold	13	Gold	20	
Gold	14	Gold	20	
Gold	15	Gold	20	
Gold	16	Gold	20	
Gold	17	Gold	20	
Gold	18	Gold	20	
Gold	19	Gold	20	
Gold	20	Gold	20	
Gold	21	Gold	20	
Gold	22	Gold	20	
Gold	23	Gold	20	
Gold	24	Gold	20	
Gold	25	Gold	20	
Gold	26	Gold	20	
Gold	27	Gold	20	
Gold	28	Gold	20	
Gold	29	Gold	20	
Gold	30	Gold	20	
Gold	31	Gold	20	
Gold	32	Gold	20	
Gold	33	Gold	20	
Gold	34	Gold	20	
Gold	35	Gold	20	
Gold	36	Gold	20	
Gold	37	Gold	20	
Gold	38	Gold	20	
Gold	39	Gold	20	
Gold	40	Gold	20	
Gold	41	Gold	20	
Gold	42	Gold	20	
Gold	43	Gold	20	
Gold	44	Gold	20	
Gold	45	Gold	20	
Gold	46	Gold	20	
Gold	47	Gold	20	
Gold	48	Gold	20	
Gold	49	Gold	20	
Gold	50	Gold	20	
Gold	51	Gold	20	
Gold	52	Gold	20	
Gold	53	Gold	20	
Gold	54	Gold	20	
Gold	55	Gold	20	
Gold	56	Gold	20	
Gold	57	Gold	20	
Gold	58	Gold	20	
Gold	59	Gold	20	
Gold	60	Gold	20	
Gold	61	Gold	20	
Gold	62	Gold	20	
Gold	63	Gold	20	
Gold	64	Gold	20	
Gold	65	Gold	20	
Gold	66	Gold	20	
Gold	67	Gold	20	
Gold	68	Gold	20	
Gold	69	Gold	20	
Gold	70	Gold	20	
Gold	71	Gold	20	
Gold	72	Gold	20	
Gold	73	Gold	20	
Gold	74	Gold	20	
Gold	75	Gold	20	
Gold	76	Gold	20	
Gold	77	Gold	20	
Gold	78	Gold	20	
Gold	79	Gold	20	
Gold	80	Gold	20	
Gold	81	Gold	20	
Gold	82	Gold	20	
Gold	83	Gold	20	
Gold	84	Gold	20	
Gold	85	Gold	20	
Gold	86	Gold	20	
Gold	87	Gold	20	
Gold	88	Gold	20	
Gold	89	Gold	20	
Gold	90	Gold	20	
Gold	91	Gold	20	
Gold	92	Gold	20	
Gold	93	Gold	20	
Gold	94	Gold	20	
Gold	95	Gold	20	
Gold	96	Gold	20	
Gold	97	Gold	20	
Gold	98	Gold	20	
Gold	99	Gold	20	
Gold	100	Gold	20	





EL LÁTIIGO
Además
de atacar
con él,
podremos
utilizarlo
para subir a
plataformas
elevadas

55



Ayami Kojima

La genial ilustradora que está detrás de los personajes de *Castlevania* dota al estilo gráfico del juego de un aire romántico y algo afeinado. No concebimos la saga sin estas ilustraciones góticas llenas de detalles macabros.

El resultado es una mezcla de aciertos y fallos, aunque estos últimos habrían pasado desapercibidos en un juego que no llevase tan legendario nombre. Los aciertos se centran en el sistema de combate, pues Leon Belmont maneja el látigo con soltura y resulta igual de divertido que antes acabar con las criaturas infernales. Siguen estando presentes las armas secundarias, la mayoría de los

enemigos y el castillo a nuestra disposición. Sin embargo, la ambientación es algo sosa, las fases de plataformas frustrantes debido al uso de una cámara fija y la exploración concienzuda de anteriores entregas ha pasado a mejor vida, así como la posibilidad de ir mejorando a nuestro personaje. En resumen, un buen juego de acción pero que no alcanza las cotas esperadas para esta saga. ➡ DAMIPO



Género > Arcade/Acción Formato > DVD-ROM Compañía > Konami Programador > KCET Jugadores > 1
Fases > 7 Niveles de Dificultad > 1 Texto/Guía > Castellano/Inglés Grabar Partida > Memory Card (123 KB)

GRÁFICOS

8,5

Parece mentira que los programadores se hayan molestado en crear estancias detalladas si luego sólo vemos la mitad de ellas debido a la cámara. El diseño de los personajes es bueno, no así la animación.

MÚSICA / FX

8,7

Como en todas las entregas, la banda sonora ha sido bastante cuidada. Hay algunas composiciones de gran calidad, pero llegan a hacerse repetitivas debido a que tan sólo hay una por cada fase.

JUGABILIDAD

8,6

Las batallas son divertidas siempre que no esperes la espectacularidad y el estilo de *The Matrix* o de *Devil May Cry*. Sin embargo, las posibilidades de juego y de exploración son bastante limitadas.

DURACIÓN

8,3

Unas diez horas de juego, dependiendo de tu habilidad, te esperan en las siete fases que componen el juego. Corto a todas luces. Echamos de menos la libertad de movimientos de otras entregas.

PS2

GLOBAL

8,5

12+

Fondo

XBOX

MORROWIND

GAME OF THE YEAR EDITION

Nunca antes un título para consola ofreció al jugador la experiencia que propone este RPG, obra de Bethesda Softworks

«BIGGER THAN LIFE»

Con esta expresión definirían los anglosajones un título como *Morrowind*. No hay nada parecido en ninguna consola

Olvídate de los caminos prefijados y las facilidades de los juegos de rol convencionales. Como decían en aquella serie, «la fama cuesta, y aquí comenzaréis a pagarlo». El mundo más grande jamás creado se abre ante ti cuando decides comenzar a jugar. Algo a lo que no todos se atreverán, dada la envergadura de la aventura. Tras crear a nuestro «avatar» entre un número casi infinito de clases, razas e incluso signos astrales, comenzará nuestro deambular por Vvanderfell, un universo tan real como el nuestro en el que cada detalle cuenta. Cientos de parajes, ciudades, islas, campamentos, etc. nos esperan para demostrar nuestra



Cada una de las razas y clases que puedes elegir al comienzo del juego cuenta con sus propios poderes, determinados por la constelación bajo la que nació.

valentía o cobardía, pues aquí todo vale. Podremos unirnos a una cofradía de ladrones, enrolarnos al ejército o simplemente convertirnos en mercenarios al mejor postor. Bajo una perspectiva en primera y tercera persona lucharemos en tiempo real contra cientos de enemigos distintos, utilizaremos hechizos, comerciaremos o nos limitaremos a hacer turismo. Podemos dedicar horas y horas simplemente a explorar una ciudad, o hacer avanzar la trama central si así lo deseamos. Algo parecido a lo visto en *Shenmue* pero multiplicado por mil. Este título incluye el *Morrowind* original, de comercialización muy limitada en España hace unos meses, y además dos expansiones aparecidas sólo en PC. Todo ello por 45 Euros. Si el pack GTA os parecía una buena oferta, este lo supera con creces. Tantas virtudes y tan poco espacio, pero el suficiente para coronarlo como el mejor. ➔ DAN:3PO



La inteligencia artificial de los enemigos es abrumadora.

La gran Ciudad

Vivec, capital de Vvanderfell, es la mayor urbe que visitaremos. Se encuentra sobre el agua y está dividida en distintos recintos dedicados a las diferentes clases y cultos.



Género > RPG Formato > DVD-ROM Compañía > Ubi Soft Programador > Bethesda Softworks Jugadores > 1 Niveles > 3 Continentes Niveles de Dificultad > +50 Texto/Doblaje > Inglés/Inglés Grabar Partida > Disco Duro

GRÁFICOS

9,8

Puede que al principio te parezcan algo toscos, pero pronto te darás cuenta de que ningún juego en la historia ha puesto ante ti un mundo tan inmenso, rico y coherente en todas y cada una de sus zonas.

MÚSICA / FX

9,4

La música medieval denota un gran trabajo detrás de las composiciones, aunque no esté presente siempre. Los personajes no tienen voces (sería materialmente imposible), pero los efectos son perfectos.

JUGABILIDAD

9,8

¿Qué decir de un juego que reinventa el género de los RPG y se atreve a ir mucho más allá que cualquier otro? La cantidad de posibilidades te abrumará, pero quedarás atrapado con remisión posible.

DURACIÓN

9,9

Infinita, y no exagero. Hay una trama principal, pero si quieres explorar el universo de *Morrowind* a fondo mejor será que pidas un año sabático en tu trabajo o centro de estudios correspondiente.

XBOX

9,8

GLOBAL

12+

FORBIDDEN SIREN

Del creador del primer Silent Hill llega un inquietante juego de terror para PS2

La originalidad no tiene por qué estar reñida con la calidad. De lo primero, *Forbidden Siren* va sobrado, de lo segundo depende en gran medida de los gustos del consumidor, pero los que vayan buscando un *Survival Horror* de corte clásico se van a llevar una sorpresa. Para Keiichiro Toyama, el director del proyecto, ha prevalecido la innovación sobre la jugabilidad. Lo cual no quiere decir que nos encontremos ante una aventura inconexa y con una mecánica de juego infuma-

ble. No, *Forbidden Siren* recrea una magnífica ambientación que en el segundo nivel alcanza su punto álgido al desvelar el fenómeno de visión ajena. A partir de ese momento se comienza a disfrutar del aprendizaje del sistema de juego. Situar a los posibles agresores en cada escenario y buscar la ruta más cómoda para alcanzar el punto de salida. Así podrían transcurrir todos los niveles, variando la dificultad, las armas que se utilizan y otros factores. Entonces *Forbidden Siren* nos

De cine



El argumento de *Forbidden Siren* es un aliciente fundamental para mantenernos pegados al mando a lo largo de toda la aventura.



Los habitantes de la aldea donde transcurre el juego se transforman en horribles criaturas que atormentan a los supervivientes durante tres días.

Baldur's Gate 2

PLAYSTATION 2 / XBOX

Interplay cambia de grupo de programación en la secuela de uno de los mejores RPG de acción vistos hasta la fecha en consola

BALDUR'S GATE DARK ALLIANCE 2

En esta ocasión se ha incluido la posibilidad de efectuar un pequeño zoom sobre la acción, aunque la verdad es que no es demasiado útil.



//LA
HISTORIA
ARRANCA
JUSTO
DONDE
ACABÓ LA
TRAMA DEL
PRIMER
JUEGO//



Conversar

A lo largo de la aventura podremos dialogar con contados personajes para obtener información o embarcarnos en nuevas misiones. A pesar de lo que podéis ver en las capturas, tanto los textos como las voces se encuentran en castellano.



EL NIGROMANTE

Este personaje es el más divertido del juego, ya que podrá invocar esqueletos para que luchen a su lado



//BGDA2 NO OFRECE MUCHAS NOVEDADES//

No es que nos moleste el hecho de que una compañía repita una fórmula de contrastado éxito para crear una saga (ya ocurrió con *Tomb Raider* o más recientemente con *GTA*), pero cuando dos años después del lanzamiento de la entrega original su secuela presenta tan pocas novedades, no puede significar nada bueno. El equipo de programación del primer *Baldur's Gate* lanzará en un par de meses *Champions Of Norrath*, un título similar al que nos ocupa pero netamente superior, por lo que podría considerarse como la verdadera secuela de *BGDA*. De este modo, **Interplay** encargó el

desarrollo del juego que nos ocupa a **Black Isle** y, aunque el trabajo realizado no es malo, al jugar nos parecerá estar delante de un «pack de expansión» más que una nueva entrega. Sigue siendo un gran «hack'n slash»; es decir, algo parecido a lo que nos ofreció *Gauntlet* en su día pero con mayores posibilidades y algunos toques de RPG. Podremos equipar a nuestro héroe con todo tipo de armas y armaduras, utilizar hechizos y como objetivo deberemos limpiar grandes escenarios de variados enemigos. Las novedades de esta entrega se limitan a los cinco nuevos personajes jugables (de los cuales sólo



uno, el Nigromante, representa un estilo de juego realmente diferenciado del resto) y la aparición de un herrero donde poder forjar a medida nuestras propias armas. Si te gustó el primero hazte con él, pero no esperes nada revolucionario. ➔ **DANI3PO**



Los efectos de partículas siguen siendo una de las señales distintivas del juego. Sin embargo, a estas alturas no impresionan tanto como hace dos años, cuando los vimos por primera vez en la entrega original.



MAGIAS

Cada uno de los cinco personajes cuenta con sus propios hechizos que podrá potenciar.



SALVAR

El libro abierto sigue siendo el punto desde el que podremos salvar nuestra partida en el juego

Género > RPG Formato > DVD-ROM Compañía > Virgin Play Programador > Black Isle Studios Jugadores > 1-2
Niveles de Dificultad > 3 Actos > 4 Personajes > 5 Texto/Doblaje > Castellano/Cast. Grabar Partida > Según Consola

GRÁFICOS

8,5

MUSICA / FX

8,8

JUGABILIDAD

8,2

DURACIÓN

8,4

GLOBAL 8,4

8,3

8,7

8,2

8,4

GLOBAL 8,3

Esperábamos mucho más de esta secuela. El motor del juego original ha sido ligeramente modificado con nuevos efectos, algunos de ellos sólo incluidos en la versión para la consola de Microsoft.

Sin duda, el apartado más cuidado del juego. La banda sonora es envolvente y muy apropiada, aunque no siempre esté presente. Las voces están dobladas al castellano con gran acierto.

El núcleo del juego sigue siendo las constantes y multitudinarias batallas sin demasiado espacio para la estrategia. El sistema debería haber evolucionado algo, pero no ha sido así. Una lástima.

La escasa duración de la primera entrega ha sido en parte rectificada, aunque sigue sin poder compararse a otros RPG con menos acción. El modo para dos jugadores alarga algo su vida útil.

MEJOR VERSION



La versión para la consola de Microsoft cuenta con sonido digital y efectos gráficos inéditos en PS2.

12

PITFALL THE LOST EXPEDITION

De como Activision rescató un clásico dentro del más clásico de los géneros, para la nueva generación de consolas

Muchas veces nos hemos dejado obnubilar por lo novedoso, aunque en más de una ocasión se trataba de «lo mismo de siempre» oculto bajo el disfraz de la novedad. Algo parecido le sucede a *Pitfall: The Lost Expedition*, que bajo el halo de frescura de sus gráficos esconde todo el repertorio clásico del género de plataformas como el mundo de hielo o los saltos ajustados; eso sin contar con el homenaje del juego al *Pitfall* original. Al enumerar estas cualidades se podría pensar que estamos ante un título más, pero los desarrolladores detrás de este juego han realizado una excelente labor ante la que no nos queda más remedio que disfrutar. *The Lost Expedition* hace gala de un

estilo humorístico que se extiende también al aspecto de personajes y escenarios, de hecho, el protagonista parece una caricatura de Brendan Fraser. La acción se va desarrollando escalonadamente, ya que Harry irá adquiriendo a lo largo de su aventura determinados elementos que resultan imprescindibles para abrir nuevos caminos en la jungla. El apartado gráfico además de agradable nos conduce

Utensilios

Harry irá encontrando en su aventura diferentes objetos: una honda, dinamita, una balsa, un escudo y otros que tendrá que incorporar a su inventario para después usarlos con el fin de desbloquear el camino y acceder a nuevas zonas.



En los diferentes escenarios del juego hay que pulsar palancas para activar mecanismos.



Enemigos

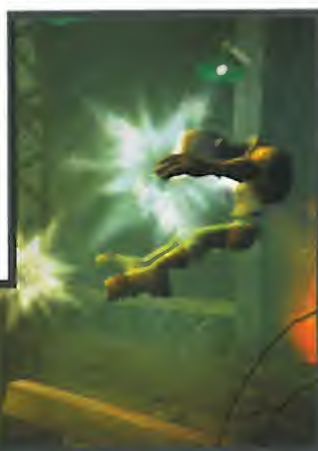
No sólo los nativos hostiles de la jungla harán todo lo posible por retrasar a Harry, los animales tampoco se mostrarán muy amables con el protagonista del juego.

a través de entornos variados que comprenden ruinas de templos incas, la jungla sudamericana e incluso las cumbres nevadas de Los Andes. Los enemigos también suponen una delicia para la vista y un reto a lo largo del juego. Incluso se han ideado momentos cumbre en los que habrá enfrentamientos contra jefes finales. La música se encarga de crear el clímax adecuado, además el título ha sido doblado al castellano (sólo en PS2). Está claro que no va a ser el juego del año, pero al menos ha demostrado que es un producto capaz de mantenernos entretenidos durante horas y horas. ➔ R. DREAMER

UN AMIGO

En este caso bastante peculiar, ya que se trata de un jaguar al que le ha sido concedida la capacidad de hablar

//Un plataformas divertido y bien hecho//



En cada escenario aguarda un chamán dormitando. Si le despiertas podrás comprarle objetos, golpes, etc.

Género > Aventura/Acción Formato > DVD-ROM Compañía > Proein Programador > Activision Jugadores > 1 Personajes > 1
Niveles > +40 Enemigos > 5 Objetos > 8 Texto/Doblaje > Castellano/Cast. Gráficos > Partida > Según Consola

3+

GRÁFICOS

8,8

MÚSICA / FX

8,6

JUGABILIDAD

8,9

DURACIÓN

8,5

GLOBAL 8,7

8,8

Un entorno que resulta refrescante con multitud de efectos de luz y partículas, es una lástima que en Xbox no se haya aprovechado la capacidad de la consola para ofrecernos algo mejor que en PlayStation 2.

8,6

Una banda sonora tan gratificante como el apartado visual, aunque por desgracia sea un tanto repetitiva en ocasiones. Algo que se ve compensado, en PS2, por el magnífico doblaje al castellano.

8,9

Todos los elementos que cabría esperar en un plataformas clásico están incluidos en este juego, un auténtico reto con una curva de dificultad ajustada y que se adapta a todas las edades y «habilidades».

8,5

Como suele ser habitual, todo dependerá de la habilidad, pero aún así Pitfall: The Lost Expedition nos tiene reservada alguna sorpresita, como los minijuegos que se activan en el poblado indígena.

GLOBAL 8,7

MEJOR VERSION



Ambas versiones son prácticamente idénticas, pero la de PlayStation 2 está doblada al castellano.

PLAYSTATION 2 / XBOX / GAMECUBE

SPHINX

Y LA MALDITA MOMIA

Sphinx tendrá que encontrar la Espada de Osiris para vencer a Set, el dios del mal.

Momias, faraones y maldiciones en un plataformas original...

Interesante, pero la ausencia de ciertos aspectos importantes lo convierte en un título corriente. Una aventura ambientada en el antiguo Egipto, que combina la acción con los puzzles y acertijos, y que encima posee como protagonistas un guerrero de la época y una simpática momia. Son, sin duda, las premisas de un juego que promete horas de diversión. Pero la incomprensible catalogación de «+12» y la no inclusión de voces a modo de «juego mudo», hacen que *Sphinx* pase desapercibido con facilidad. Además, las tres versiones son idénticas sin ni siquiera mostrar más detalle la perteneciente a **Xbox**. Todo apunta a una dejadez absoluta por parte de los programadores. ➔ ANNA

//Dos estilos de juego, acción y acertijos, en un plataformas//



MORTAL

Sphinx porta diferentes armas para hacer frente al enemigo, ofreciendo acción a la aventura.



INMORTAL

Los niveles de La Momia aguardan acertijos y puzzles para activar palancas, abrir puertas...

Género > Plataformas Formato > DVD-ROM y Mini DVD-ROM Compañía > THQ Programador > Eurocom Jugadores > 1
Mundos > 5 Enemigos > 50 Personajes > 2 Texto/Doblaje > Castellano/- Grabar Partida > Según Consola

GRÁFICOS

8,2

MÚSICA / FX

7,5

JUGABILIDAD

8,3

DURACIÓN

8,5

GLOBAL 8,0

8,0

7,5

8,3

8,5

GLOBAL 8,0

8,2

7,5

8,3

8,5

GLOBAL 8,0

Todo se mueve correctamente, sin bajar de los 50 fps., y gráficamente es muy vistoso, pero es de extrañar que la versión de Xbox no ofrezca más detalle en sus texturas. El modelado de personajes es bueno.

Es imperdonable que a estas alturas se hagan juegos sin voces. Las melodías que acompañan a la acción son muy buenas y los efectos de sonido cumplen con su cometido.

Interesante mezcla de puzzles y acción, que nos llevará a escuchar cada paso que demos. Dos estilos de juego que no requieren mucha habilidad, aunque sí destreza e ingenio. Lo pasarás en grande con La Momia.

Son un total de 5 mundos con infinitud de áreas que explorar para recoger los objetos necesarios que te conducirán al enemigo final. Sin duda, un juego que te llevará tiempo y dedicación en acabarlo.

MEJOR VERSION



Son idénticas pero, por sus texturas y control de personajes, la de PS2 es la más convincente.

12+



GAMECLUBE / XBOX

BEYOND GOOD & EVIL

Quizá ahora la intrépida reportera tenga más suerte que en PS2



EL CERDITO VALIENTE

Pulsando Triángulo, Peij realizará súper saltos para bajar plataformas, utilizará unos alicates para abrir verjas...



BUSCANDO UN LUGAR

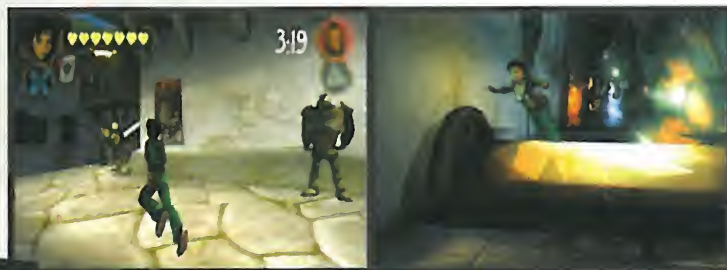
Será necesario utilizar la brújula en el *Hovercraft* para no perderte por los canales de Hillys.

Cuerpo a cuerpo o en la nave haz frente a 56 tipos de criaturas.

//BG&E promete más de 30 horas de juego//

Ya no hay excusas para disfrutar de esta apasionante aventura de oscuro e intrigante argumento, ya que **Ubi Soft** (al igual que con otros títulos como *XIII*) ha rebajado el precio del juego a algo menos de 30 Euros. Tras su exclusividad en los 128 bits de **Sony** (sin demasiado éxito), *Beyond Good & Evil* hace su aparición en

GC y Xbox con idénticas faltas, como mantener el formato de pantalla panorámica, y con los mismos aciertos que nos enamoró; una banda sonora de ensueño, una buena trama que gira en torno al tráfico de humanos y una mecánica de juego no lineal al estilo de los clásicos *Zelda* que nos llevarán horas completar. ➔ ANNA



Genero > Aventura Formato > Mini DVD-RDM y DVD-RDM Compañía > Ubi Soft Programador > Ubi Soft Jugadores > 1
Atmos > 2 + Cámara Fotos Horas de Juego > +30 Texto/Doblaje > Castellano/Cast. Gratar Partida > Según Consola

7+

GRÁFICOS

9,0

MÚSICA / FX

9,3

JUGABILIDAD

9,0

DURACIÓN

9,2

GLOBAL 9,0

8,9

9,3

9,0

9,2

GLOBAL 8,9

MEJOR VERSION



Por incluir nuevos efectos de luz y sonido Dolby Digital. La versión de Xbox merece 1 punto más.

Es una lástima que no hayan incluido en estas dos versiones opción 4:3, gráficamente habría ganado mucho. Lo único nuevo que han aportado, y sólo a la de Xbox, son nuevos efectos de luz.

Fascinante banda sonora que encumbra momentos épicos del juego. El doblaje al castellano es muy bueno, pues incluso se han añadido «dejes» como el italiano para algunos personajes.

Posee un nivel de dificultad exigente y en más de una ocasión deambularemos durante horas en un mismo lugar sin saber qué hacer. Pero el control es sencillo, al igual que la mecánica de juego.

Aguarda más de 30 horas de juego, pues además de la trama central (de desarrollo no lineal) hay submisiones como participar en carreras de *Hovercraft*, hacer fotografías para ganar dinero, el bar Akuda...

PS2 / XBOX / GAMECUBE

SONICHEROES

Horrendo PS2, regular Xbox, bueno en GC

Diversión para dos

Junto a la aventura central, **Sonic Heroes** ofrece pequeñas pruebas para dos jugadores, en pantalla partida.

4 EQUIPOS
12 PERSONAJES

Cada equipo tiene tres personajes con diferentes habilidades

Para ser su primera producción para **PlayStation 2**, el **Sonic Team** no podría haberlo hecho peor: las texturas de **Sonic Heroes** son horribles, el juego discurre a unos renqueantes 30 fps. y el control es insufrible. Nada que ver con la versión **Xbox** y menos aún con la de **GameCube**, la máquina ganadora en todos los aspectos. Sigo sin ver la gracia a esa mecánica, *The Lost Vikings* a toda pastilla, pero es evidente que el juego se hace infinitamente más

soportable con el *pad* de **GC** en las manos (evidentemente, la consola para la que se diseñó este juego). La disposición de los botones es la correcta, y el control es instintivo, todo lo contrario que en **PS2**. En **GC** y **Xbox** los gráficos son nítidos, bien animados y aportan la sensación de velocidad imprescindible para un juego protagonizado por Sonic. Todo lo contrario que en la entrega **PlayStation 2**, de donde es difícil extraer algo positivo. ➤ NEMESIS



Es posible ejecutar un movimiento especial que destruirá a todos los enemigos de la pantalla.

O sea que eso es la energía que circula por esos tubos rojos.

Genero > Plataformas / Acción > DVD-RDM y Mini DVD-RDM Compañía > Sega Programador > Sonic Team Jugadores > 1-4
Niveles de Dificultad > 1 Fases > 14 Personajes > 12 Texto/Doblaje > Castellano/Inglés Gráber Partida > Según Consola

GRÁFICOS

7,9

MÚSICA / FX

8,5

JUGABILIDAD

7,9

DURACIÓN

8,0

GLOBAL 8,0

7,9

8,5

7,5

8,0

GLOBAL 7,9

7,0

8,5

7,2

8,0

GLOBAL 7,3

En Xbox y GameCube todo discurre a unos veloces y suaves 60 fps. En PS2 la cifra baja a 30 fps., en detrimento de la sensación de velocidad. Las texturas de la versión PS2 son para tirar piedras al grafista.

Al menos en este aspecto no hay diferencias notables. El **Sonic Heroes** de Xbox ofrece Dolby Digital, y los de PS2 y GC Dolby Pro-Logic II. La música no está mal, pero no es la de Sonic CD, ni mucho menos.

El juego parece haber sido diseñado para el *pad* de GC y eso se nota a la hora de jugar. Es la única versión que ofrece un control exacto e instintivo. En Xbox no está mal. Aquí también PS2 se lleva la peor parte.

A medida que vayas avanzando por la aventura central (con cualquiera de los cuatro equipos) irás desbloqueando nuevas pruebas y minijuegos para dos jugadores. Es un buen aliado para seguir adelante.

MEJOR VERSION



Su mejor sistema de control eleva la versión **GameCube** sobre Xbox. La de PS2 es un horror.

3+

GAMECUBE / XBOX

PRINCE OF PERSIA

LAS ARENAS DEL TIEMPO

Ubi Soft recompensa la espera de los usuarios de Xbox y GC, respecto a la versión PS2, con jugosos extras

La más beneficiada en este aspecto ha sido la entrega de **Xbox**. No sólo comparte con **GC** la incorporación de un interesante *Making Of* de **POP Las Arenas Del Tiempo**, sino que además es la única versión de las tres que ofrece *Prince Of Persia 2* como extra (además del primer POP, disponible en **PS2** y **GC**). Por lo demás, el original de **PS2** era tan brillante a todos los niveles, que las únicas novedades que nos deparan estas dos nuevas versiones se res-

tringen a un par de mejoras gráficas y poco más. La verdadera noticia es que por fin, todos los usuarios (y no sólo los de **PlayStation 2**) disfrutarán de una de las mayores obras maestras que nos ha dado el ya extinto año 2003. Superarlo será muy, muy difícil. ➔ NEMESIS

CÓMO SE HIZO

Exclusivo de las versiones **Xbox/GC**, este documental muestra el proceso de creación del juego



JORDAN MECHNER
QUIEN DISEÑÓ EL JUEGO
Y ASesor CREATIVO

una alta silueta de 40 píxeles.

POP Las Arenas Del Tiempo es uno de los mejores juegos de los últimos años.

Género > Plataformas/Beat'em-up Formato > DVD-ROM y Mini DVD-ROM Desarrollador > Ubi Soft, Ubisoft Montreal
Jugadores > 1 Áreas > +24 Vidas > 1 Texto/Doblaje > Castellano/Cast. Traducción > Según Consola

7+

GRÁFICOS

9,5

MUSICA / FX

9,3

JUGABILIDAD

9,6

DURACIÓN

9,4

GLOBAL 9,5

9,5

Partiendo de que el original de PS2 ya era una maravilla, la entrega Xbox la supera en número de polígonos (y detalles, como la mano del protagonista), mientras que GC ofrece los gráficos más nítidos.

9,1

La versión GameCube es la que dispone de un sonido más turbio en comparación con el cristalino sonido 5.1 de Xbox. Eso sí, el doblaje en castellano, sea cual sea tu consola, es sencillamente espléndido.

9,6

Ni siquiera el «peculiar» diseño del mando de Xbox pone dificultades al jugador a la hora de disfrutar de esta obra maestra. Las tres versiones son igual de divertidas y emocionantes.

9,3

El hecho de ser la única máquina en ofrecer *Prince Of Persia 2* (además del primer POP) añade un atractivo extra a Xbox. En cualquier caso, la aventura central te mantendrá hechizado por semanas.

GLOBAL 9,5



MEJOR VERSION

No hay diferencias muy notables, Xbox acaba ganando por la mínima al ofrecer el segundo POP.

IRON STORM

Tras una larga espera, Wanadoo nos demuestra que los desarrolladores europeos están a la altura de las circunstancias



No podía faltar el socorrido rifle con mira telescópica para acabar con los enemigos a distancia

33 / 200



Multijugador

Si tenemos la suerte de contar con tres amigos más, cada uno con su mando, podremos disfrutar de unos intensos enfrentamientos a pantalla partida en la modalidad multijugador. Cuenta con varios modos de juego.



EN LAS TRINCHERAS
Los primeros compases del juego tienen lugar en las trincheras donde se resguarda el ejército aliado de los alemanes



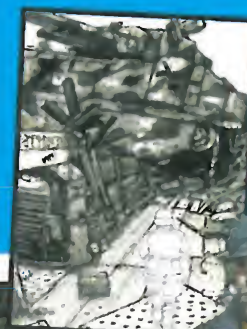
Hace tres años, cuando acudimos a las oficinas parisinas de Wanadoo para la presentación de este proyecto (que de momento sólo estaba siendo desarrollado en PC), nos quedamos gratamente sorprendidos por la originalidad de su argumento y su sobrecogedora ambientación. Pero el tiempo pasaba, y no teníamos noticias nuevas. El año pasado apareció la versión para PC con más pena que gloria, y nuestras esperanzas de verlo algún día en PlayStation 2 se desvanecieron. Ahora, casi por sorpresa, nos llega la versión final, que ha sido encargada por los desarrolladores originales a un equipo con más experiencia en la programación para la consola de Sony. Y, francamente, el resultado no ha podido ser mejor. Han cambiado algunas cosas con respecto a la versión PC: la vista en tercera persona ha desaparecido, siendo ahora un shooter subjetivo puro, y el planteamiento de las misiones ha sido simplificado y dividido en fa-

WORLD WAR ZERO

Los soldados alemanes son todo un derroche de imaginación y diseño.

Arte

Los grafistas se inspiraron en imágenes de la primera Guerra Mundial, de la segunda e incluso de la de Vietnam para dar forma a esta «historia alternativa».



Tendremos que establecer contacto con agentes.



ses más pequeñas para hacerlo más ameno. Como juego de disparos es vibrante, intenso y lleno de momentos memorables, como el enfrentamiento contra los tanques o la fase del tren. Pero lo mejor, aparte de la historia (una primera Guerra Mundial que dura 50 años) y la sensación de estar dentro de una gran contienda, es la sensación de control que tienes en todo momento sobre el curso de los acontecimientos. Altamente recomendable. ➔ **DANI3PO**

Genero > Shooter Formato > DVD-RDM Dependencia > Wanadoo Plataforma > Rebellion Jugadores > 1-4
Niveles > 19 Niveles de dificultad > 3 Interactividad > Castellano/Inglés Grabar Partida > Memory Card (218 KB)

GRÁFICOS

9,1

Muy superiores a los de la versión PC, sobre todo en el grado de detalle de escenarios y personajes. El efecto de iluminación sobre el cielo crea un «falso horizonte» que le dota de una apariencia pictórica.

MÚSICA / FX

9,0

Como en todo buen juego de disparos que se precie, los efectos de sonido cobran todo el protagonismo en este apartado. Son contundentes y realistas. Las voces de los soldados están muy conseguidas.

JUGABILIDAD

9,2

¿Qué puede haber más divertido que infiltrarse tras la líneas enemigas y acabar con los nazis equipados con armas de la época actual? El control es preciso y sencillo, y las misiones muy variadas.

DURACIÓN

9,0

Además del modo Campaña, en el que existen un buen número de objetivos secundarios que nos obligarán a explorar los escenarios concienzudamente, existe un divertido y completo modo multijugador.

PS2

GLOBAL

9,1

16+

WHIPLASH

Los creadores de Gex 3D introducen en los 128 bits la hilarante fórmula que les dio la fama en PlayStation



La primera incursión en las máquinas de 128 bits de los veteranos de **Crystal Dynamics** mezcla de un modo genial, al igual que ocurrió con su éxito *Gex 3D*, el género de las plataformas con un argumento de lo más cómico. Spanx, una comadreja, y Redmond, un conejo, tendrán que escapar de un extraño laboratorio en el que se realizan todo tipo de experimentos con animales, ¿el problema?

Ambos están unidos indisolublemente por una cadena.

Así, con el control sobre Spanx tendremos que abrirnos paso por el laboratorio, utilizando el cuerpo de Redmond como arma para destruir ins-

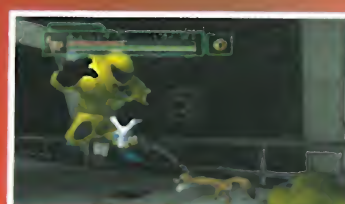
SUB-MISIONES
En nuestra huida de los laboratorios tendremos que liberar a monos, hamsters y todo tipo de animales



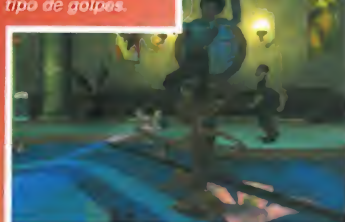
Conejo multi-usos

El pobre Redmond no sólo servirá como arma arrojadiza, también tendrá que hacer las veces de globo aerostático, arma incendiaria, etc.

Todo el laboratorio estará detrás de Redmond y Spanx.



El cuerpo de Redmond es capaz de soportar todo tipo de golpes.



talaciones y noquear enemigos, como globo de helio (tras hacerle inhalar dicho gas de una máquina), como aspas de un helicóptero (girándolo rápidamente), etc. A lo largo de la aventura, ambos personajes ganarán nuevas habilidades a medida que aumentan su nivel de experiencia (ayudará el hecho de destruirlo todo), y tendrán que enfrentarse a diversos retos como la liberación de un grupo de hamsters de los «cañones de Hamsters» o el desmantelamiento de las pruebas de electricidad sobre el cuerpo de unos primates. Tanto su cómico desarrollo como su cuidado aspecto visual confieren a **Whiplash** la sensación de estar viendo una divertida película de dibujos animados. ➔ doc



DESTRUYE EL LABORATORIO

El cuerpo de Redmond servirá para golpear a científicos, guardias de seguridad y mobiliario de todo tipo



Genero > Plataformas 3D Formato > DVD-ROM Compañía > Proein Programador > Crystal Dynamics Jugadores > 1 Escenarios > 1 Gigantesco Laboratorio Vidas > Energía Texto/Doblaje > Castellano/Cast. Grabar Partida > Según Consola

GRÁFICOS

8,8

MÚSICA / FX

9,3

JUGABILIDAD

8,8

DURACION

8,3

GLOBAL 8,8

8,7

El estilo gráfico con el que ha sido diseñado el juego recuerda a una auténtica película de dibujos animados. La versión de Xbox posee una mayor resolución y, por lo tanto, más detalle que la de PS2.

9,3

Aunque su banda sonora no destaca por su extrema calidad, los cómicos diálogos de la versión original del juego han sido perfectamente doblados al castellano con un estilo similar a los de «La Warner».

8,8

El control sobre los personajes, es de lo más intuitivo. Unido a esto, encontraremos una cuidada curva de dificultad a través de la que tendremos que aumentar nuestro nivel de experiencia y habilidades.

8,3

Aunque su desarrollo puramente «plataformero» no da para muchas horas, la posibilidad de aumentar el nivel de los personajes y su longitud, superior a lo normal en el género, dan mucha vida a Whiplash.

GLOBAL 8,7

MEJOR VERSION



La versión Xbox de Whiplash posee una mayor resolución y, por lo tanto, más detalle gráfico.

The logo for 'Fondo Xbox' is displayed in a stylized, blocky yellow font. The word 'Fondo' is larger and more prominent, with 'XBOX' in a smaller font to its right. The background of the entire page is a collage of game scenes from Deus Ex: Invisible War, including a character in a futuristic suit, a character in a purple hood, and various sci-fi environments.

DEUS EX: INVISIBLE WAR

Regresa al futuro con la nueva entrega
del «particular» RPG de Ion Storm

Veinte años después de los sucesos narrados en la primera entrega de *Deus Ex* (aparecida en exclusiva para PlayStation 2 hace un par de años) el mundo futurista que nos proponen los programadores de **Ion Storm** sigue estando al filo de la navaja. Facciones religiosas, políticas y militares se disputan el dominio de un mundo que se rige por intereses comerciales y por los deseos de las grandes multinacionales. La primera vez que vimos este título, en el **E3** de 2002, nos dejó asombrados por su apartado técnico, en especial por la física de los objetos y los juegos de luces y sombras. No sabemos los problemas con los que se habrán encontrado sus progra-

EFFECTOS DE LUZ
Siguen siendo bastante acertados, pero ya no hace dos años

El inventario es de fácil acceso gracias al «cinturón».



LOS FIELES

En el mundo de *Deus Ex* existen dos grupos religiosos, cada cual más fanático. Los seguidores del Temple se consideran sucesores de los caballeros Templarios, y La Orden lucha contra Tarsus

Poderes

Gracias a los implantes bio-mecánicos podremos conseguir mejoras, como la posibilidad de ver en la oscuridad, abrir puertas o saltar más alto.

//Un RPG con los controles de un shooter//

madores en el desarrollo posterior, pero lo cierto es que la sensación que nos da es que ha tardado demasiado tiempo en salir. A pesar de lo que pueda parecer por las imágenes, *Invisible War* es un puro RPG cuyo control se asemeja al de un shooter. En la primera entrega, los programadores aseguraban que se podía finalizar el juego sin matar a un sólo enemigo. En esta segunda, no sabemos si es así, pero lo cierto es que el sigilo, la infiltración y la inteligencia tienen bastante más peso que la acción pura y dura. Comenzamos en la academia Tarsus en Seattle tras la destrucción de

nuestra ciudad natal Chicago, y a partir de ese momento somos totalmente libres para decidir qué camino queremos tomar, a qué facción queremos ayudar y qué estilo de juego utilizar. Un concepto de juego «abierto» que entusiasmará a muchos y desorientará a otros. Técnicamente el juego es bastante correcto pero no cumple, ni de lejos, las expectativas que habíamos puesto en él, sobre todo en lo referente al diseño de los personajes (realmente horribles). Esperemos que el próximo *Thief*, de la misma desarrolladora, nos deje bastante más satisfechos que este *Deus Ex*. ➔ DANISPO

Género > RPG Formato > DVD-ROM Compañía > Eidos Programador > Ion Storm Jugadores > 1
Ciudades > 3 Niveles de Dificultad > 3 Texto/Doblaje > Castellano/Inglés Grabar Partida > Disco Duro

GRÁFICOS

7,8

No se encuentran a la altura de los últimos lanzamientos para la consola de Microsoft, aunque están por encima de títulos similares como *Judge Dredd* o *Mace Griffin Bounty Hunter*. Los personajes son penosos.

MÚSICA / FX

8,3

En la banda sonora prima el dramatismo y las piezas orquestadas, lo que le da un toque de lo más cinematográfico. Las voces permanecen en inglés, pero su actuación es bastante acertada.

JUGABILIDAD

8,2

El control es algo complicado debido a la gran posibilidad de acciones. Esto también hace que cada jugador pueda encontrar el mejor camino para finalizar el juego, algo muy acertado.

DURACIÓN

8,6

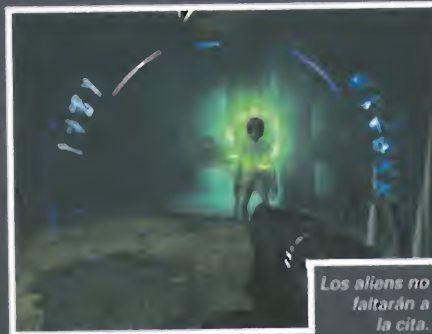
Existen bastantes misiones alternativas y lugares que explorar, y el desarrollo por niveles de la primera entrega ha desaparecido. Si logran atraparlos tendrás diversión para bastante tiempo.

XBOX

8,2

GLOBAL

16+



Los aliens no faltarán a la cita.



Fondo

XBOX

SYBERIA

La increíble aventura de Benoît Sokal despliega toda su magia en Xbox

EL ESCONDITE

Kate visitará el santuario que Hans construyó para sus queridos autómatas en la gélida Siberia

El tren conducirá a Kate hasta la última morada de Hans Voralberg.

Poco se puede decir de la versión para **Xbox** de esta excelente aventura que ya vio la luz en **PlayStation 2**. El apartado gráfico se ha visto mejorado gracias al **hardware** de la consola de **Micro-soft**, manteniendo la belleza de los escenarios concebidos por Benoît Sokal. Algunos pueden restarles mérito por estar prerrenderizados, pero la capacidad imaginativa y su posterior paso del papel al entorno digital nos dejan idílicas postales que se adaptan perfecta-

mente a la atmósfera de cuento que impregna **Syberia** en todas sus facetas. De hecho, la entrega para **Xbox** arrastra todas las virtudes y defectos que le convirtieron en una de las aventuras más vendidas para **PC**. **Syberia** cumple con los requisitos más clásicos del género, haciendo hincapié en la exploración y la resolución de enigmas. Sin embargo, al igual que sucedía en versiones anteriores hay un elemento discordante en esta preciosa historia, Oscar, el autómatas que acompaña a la protagonista a lo largo de su viaje, desde Francia hasta la gélida estepa siberiana. En definitiva, un título sólo apto para los amantes de la aventura. ➡ R. DREAMER

Los autómatas

La historia del fabricante de autómatas, Volavender, nos tiene reservado el placer de conocer a extravagantes personajes. Pero sin duda, la palma se la llevan los misteriosos artefactos creados por el desaparecido mago, que los ha dotado de vida en sus fábricas. Músicos, camareros e incluso operarios destinados a construir más autómatas.

Género > Aventura Formato > DVD-ROM Compañía > Virgin Play Programador > Microïds Jugadores > 1
Mundos > 4 Niveles de Dificultad > 1 Texto/Doblaje > Castellano/Cast. Grabar Partida > Disco Duro

GRÁFICOS

8,5

Un maravilloso ejercicio de imaginación puesto al servicio del juego, recreando magníficos paisajes y todo un increíble mundo de fantasía donde los principales protagonistas son los extraños autómatas.

MÚSICA / FX

8,5

Merece la pena destacar que la aventura esté totalmente traducida y doblada al castellano, y que además tenga detrás una excelente banda sonora que se adapta perfectamente a cada situación del juego.

JUGABILIDAD

8,7

Un juego sólo apto para los amantes de las aventuras. Sobre todo para los que tengan nostalgia por los títulos más clásicos del género, porque **Syberia** rescata su espíritu y encima con una historia fascinante.

DURACIÓN

8,5

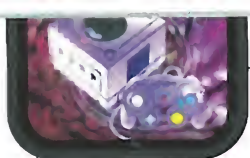
Como cualquier aventura que se precie, **Syberia** nos mantendrá en vilo mientras se mantenga encendida la llama de la curiosidad para llegar al final. Después, pasará a convertirse en un bonito recuerdo.

XBOX

8,5

GLOBAL

3+



GAMECUBE

RESIDENT EVIL

CODE VERONICA X

Ya está aquí la última pieza para completar la colección de Resident Evil en GameCube y a un precio razonable

Luces y sombras se ciernen sobre la historia de la saga en **GameCube**. De la magnífica versión del primer *Resident Evil* y *Resident Evil Zero* se pasó a trasladar directamente el segundo y tercer capítulo sin cambio alguno. Lo mismo sucede ahora con **RE Code Veronica X**. En el 2000 supuso una revolución para la saga al pasar a las 3D, ahora queda convertido en un mero artículo de coleccionista; por cierto, los usuarios de **GC** serán los únicos que podrán obtener la serie completa. Queda demostrado que el tiempo pasa y más dentro de este loco mundo digital. ➔ R. DREAMER



Nosferatu, uno de los habitantes del lado oscuro del juego.

Género > Survival Horror Formato > Mini DVD-ROM Compañía > Capcom Programador > Capcom
Jugadores > 1 Niveles de dificultad > 3 Texto/Audiología > Castellano/Cast. Guardar Partida > Memory Card

GRÁFICOS

7,9

En su momento supuso todo un despliegue de calidad, comparado con la entrega del primer Resident Evil para GameCube, pero se encuentra a años luz de lo que cabría esperar de un juego para esta consola.

MÚSICA / FX

8,8

El tiempo no ha pasado por el acompañamiento musical del juego, que se sigue mostrando inquietante y deja patente el buen gusto de sus creadores. Sin duda, uno de los puntos fuertes de la saga Resident Evil.

JUGABILIDAD

8,5

Quizá el tipo de control no es el que mejor se adapta al mando de GameCube, pero el juego mantiene el espíritu de la serie con la combinación más equilibrada entre acción y resolución de enigmas de la serie.

DURACIÓN

8,0

Es un juego largo, completarlo con los dos personajes lleva su tiempo. Además de esto, hay que tener en cuenta que también se activan minijuegos, lo que alarga su vida bastante respecto a otras aventuras.

NINTENDO
GAMECUBE.

GLOBAL

8,1

16+

LINKS 2004

El popular programa de PC llega a Xbox con la presencia de Sergio García



Las partidas a través de la Red se encuentran disponibles dentro de Xbox live.



Microsoft sigue fiel al lanzamiento de programas en exclusiva para **Xbox**. En este caso ha llegado el turno al golf, con la conversión de un título que cuenta con una sólida tradición en sus versiones de **PC**. El nuevo programa tiene el aliciente de la presencia de Sergio García, al que acompañan otros tres jugadores profesionales y seis ficticios. La espectacularidad gráfica que caracteriza a las versiones de **PC** ha sido fielmente reflejada en los nueve campos incluidos. En todos se han cuidado con esmero los detalles que rodean cada uno de los recorridos. Además, la variedad de planos y el segui-

Jugadores

De los 10 jugadores disponibles, 4 son reales: Sergio García, Jesper Parnevik, Mike Weir y la campeona de la LPGA, Annika Sorenstam.



miento de las bolas hacen que el juego presente una gran similitud con las retransmisiones televisivas. El control de los golpes busca reproducir los *swings* en tiempo real mediante el *pad* direccional izquierdo, y se completa con una notable variedad de golpes para situaciones específicas, como *blast*, *putt*, *flop* o *chip*. Como es habitual en la última generación de programas de **XSN Sports**, el juego presenta la posibilidad de conectarse a Internet a través de **Xbox live**. Junto a esta opción, se recogen múltiples competiciones que van desde un simple torneo hasta una serie de pruebas con las que lograr puntos de habilidad que mejoran las características de nuestro jugador. ➔ **CHIP & CE**

Género: Deportivo Formato: DVD-ROM Distribuidor: Microsoft Programador: XSN Sports Jugadores: 1-4
Personajes: 10 Niveles de dificultad: 3 Idioma: Inglés/Inglés Tipo de Portada: Disco Duro

GRÁFICOS

8,8

La fiel reproducción en 3D de los campos queda patente con los elementos que rodean los diferentes hoyos. La variedad de cámaras y de planos recuerda a las retransmisiones de televisión.

MÚSICA / FX

9,0

El programa incluye diferentes comentarios sobre los campos y la música ofrece mucho ritmo en un género en el que la suavidad sonora suele ser una constante inalterable.

JUGABILIDAD

8,7

La multitud de parámetros que determinan la precisión de los golpes hace que el control requiera bastante práctica. Los niveles de dificultad también afectan a la ejecución de los diferentes golpes.

DURACIÓN

8,8

A la enorme variedad de competiciones y a la posibilidad de ir mejorando las características técnicas de los jugadores se unen las posibilidades a través de la conexión a Internet.

XBOX

GLOBAL

8,8

3+

XBOX

NHL RIVALS 2004



Microsoft lanza en exclusiva para Xbox un espectacular programa de hockey sobre hielo

NHL Rivals sorprende por un impresionante apartado gráfico que reproduce con gran suavidad, rapidez y todo lujo de detalles el deporte del *hockey*. Las secuencias y repeticiones son todo un espectáculo que pone de manifiesto la capacidad de la consola de **Microsoft**. El envolvente sonido colabora a la hora de lograr una realista sensación a lo largo y ancho de todo el juego. El sistema de control es bastante intuitivo en sus controles básicos, introduciendo las combinaciones con los *pad* direccionales a la hora de lograr acciones mucho más complejas. Además, ofrece un espectacular giro de 180 grados

y la posibilidad de provocar a los rivales con todo tipo de golpes y bloqueos. Entre las opciones, la NHL es la gran protagonista, tanto desde el punto de vista de equipos como de competiciones. Como complemento, permite conectarse a Internet a través del denominado **Xbox Live**, que hace posible participar en múltiples competiciones. Además, se puede enlazar por medio de la web con los usuarios de **PC** para organizar

competiciones y bajar nuevos datos. El único pero que puede ponerse al programa es que la rapidez en los desplazamientos hace que en ocasiones se pierda de vista la pastilla. ➔ CHIP & CE

SECUENCIAS
Las secuencias se centran en la actividad en los banquillos y en las celebraciones.



Cámaras

Las seis cámaras recogidas permiten seguir los partidos con un impresionante realismo. Además es posible modificar el grado de zoom.



//Un gran apartado gráfico en todas sus facetas//

Formato: Deportivo Formato: DVD-ROM Compañía: Microsoft Distribuidor: XSN Sports Jugadores: 1-4
Jugadores: NHL Niveles de Dificultad: 4 Textos/Doblaje: Inglés/Inglés Extranjería: Disco Duro

GRÁFICOS

9,2

Gráficamente el resultado logrado es impresionante. Tanto los movimientos como las secuencias y el público logran una sensación de realismo increíble.

MÚSICA / FX

9,0

Los comentarios incluyen más de 20.000 líneas de diálogo y son realizados por tres reporteros de la televisión americana (San Rosen, John Davidson y Dick Fain). La música también tiene un gran nivel.

JUGABILIDAD

8,8

El control avanzado requiere la combinación entre los botones y el *pad* direccional. Los problemas de visibilidad de la pastilla pueden solucionarse con un *aro* alrededor.

DURACIÓN

9,1

Las clásicas temporadas y Play Off son acompañadas por la posibilidad de crear torneos. Además, la conexión a Internet multiplica las horas de juego posibles.

XBOX

3+

GLOBAL

9,0

PlayStation 2

NFL STREET

Fútbol americano arcade al estilo de NBA Street

Electronic Arts busca trasladar la fórmula de las dos versiones de *NBA Street* al mundo del fútbol americano. Esta idea no es nueva ya que los usuarios de **PSone** pudieron disfrutar con *NFL Blitz*, un programa que reducía las dimensiones del terreno de juego, limitaba el número de jugadores por equipo y establecía un control mucho más sencillo e intuitivo de lo habitual en estos simuladores. **NFL Street** mantiene todos estos elementos y además traslada los partidos a ocho variopintos escenarios, que van desde calles a plazas pasando por playas y parajes naturales. Tal y como ocurre en *NBA Street*, los personajes son una mezcla de jugadores en activo y leyendas de la NFL junto a jugadores callejeros con atuendos de lo más variado. El sistema de control incluye los denominados «movimientos de estilo», o jugadas espectaculares que permiten obtener una serie de puntos. Aunque el

sistema de selección de jugadas es similar al habitual, la rapidez con la que se suceden las jugadas hace que el ritmo sea mucho más fluido que en los habituales programas con carácter de simulador. Gran parte del atractivo del programa es la exageración en los golpes, bloques y saltos, con relación a los que se producen habitualmente en los partidos de la NFL. En las opciones no hay demasiada variedad, ya que únicamente se incluyen un par de competiciones, la posibilidad de crear jugadores y mejorar poco a poco sus características técnicas, y la opción de cambiar su atuendo. La música está especialmente pensada para los aficionados a los ritmos de moda entre el público afroamericano. ➔ CHIP & CE

GAME BREAKERS

Sumando puntos de estilo se llena el indicador de Game Breakers, logrando unos segundos de superioridad

Hay cuatro tipos de movimientos de estilo (lanzamientos, saltos, amagos y pases).

Hay jugadores callejeros, leyendas y estrellas de la NFL.

Opciones

El programa, en la línea de los arcade, no incluye demasiadas opciones. Sin embargo, se puede destacar el Tutorial y un Editor para crear equipos y jugadores.

Género > Deportivo Formato > DVD-ROM Compañía > Electronic Arts Programador > EA Sports Jugadores > 1-4
Personajes > NFL y Callejeros Niveles de Dificultad > 3 Idioma/Doblaje > Inglés/Inglés Grabar Partida > Memory Card (58 KB)

GRÁFICOS

8,4

Las secuencias no se prodigan demasiado y las repeticiones sólo aparecen de forma automática. Aunque los saltos y golpes son espectaculares gráficamente el programa no es nada del otro mundo.

MÚSICA / FX

8,7

El Hip-Hop marca el ritmo musical del juego con grupos como X-Ecutioners o Fuel. Los comentarios sólo están disponibles en inglés con un, lógico, acento americano.

JUGABILIDAD

8,8

Aunque el sistema de selección de jugadas es similar al habitual, la ejecución de las mismas es bastante más sencilla. Destaca la espectacularidad de los movimientos de estilo.

DURACIÓN

8,3

Todo depende de lo que te guste el fútbol americano, ya que completar el modo Challenge NFL requiere un considerable número de partidos y más de una visita a los menús para mejorar tus jugadores.

PS2

GLOBAL

8,4

3+



GAME BOY ADVANCE

MAGIAS

Como no podía ser menos, Onimaru cuenta desde el principio con un ataque mágico que puede afectar a varios enemigos a la vez.



Mejora tus armas

Al derrotar a los enemigos Onimaru podrá absorber sus almas. Cuando haya acumulado las suficientes, podrá hacer evolucionar su armamento, objetos y los de sus compañeros.



Onimusha Tactics

Capcom adapta un sistema de juego ajeno y lo rodea de una trama propia

Los programadores de **Capcom** parecen estar dispuestos a exprimir una de sus sagas más famosas todo lo posible. Actualmente, además

del juego que nos ocupa, existen dos títulos de próximo lanzamiento basados en la historia de Onimaru, un joven guerrero de la época feudal japonesa que lucha contra el demoníaco ejército del emperador Nobunaga. Una historia épica de espada y brujería en el lejano Oriente. Con más cara que espalda, los desarrolladores de la compañía de **Megaman** han calcado el desarrollo y el sistema de juego de un gran clásico de **Square**: *Final Fantasy Tactics*. Más concretamente,

el juego es virtualmente idéntico a la adaptación que se realizó para **Game Boy Advance** hace algunos meses, ya que se trata de una sucesión de batallas por turnos en escenarios isométricos con varios niveles divididos en cuadrículas. El resto se reparte entre las numerosas escenas en las que se narra el argumento y las pantallas en las que podremos mejorar a los personajes. A diferencia de otros juegos de rol más convencionales no hay elementos de exploración ni de relación con los personajes. Los enfrentamientos se suceden sin solución de continuidad, algo que será todo un regalo para los estrategas más enervorizados. ➔ **DANI3PO**



Género > Estrategia Formato > Cartucho (64 MB) Compañía > Electronic Arts Programador > Capcom
Jugadores > 1 Niveles > +20 Personajes > 8 Texto/Doblaje > Inglés/- Gestión Partida > Sí (2 Partidas)

GRÁFICOS

8,7

Algo más sencillos y menos detallados que los vistos en *Final Fantasy Tactics Advance*, aunque aún así siguen siendo muy buenos. Conservan el encanto de los grandes clásicos de los 16 bits.

MÚSICA / FX

8,6

Las melodías de inspiración oriental que nos acompañan durante la intro y las escenas son lo más destacado de este apartado. La capacidad sonora de la portátil de Nintendo no da mucho más de sí.

JUGABILIDAD

8,8

El control y el sistema de enfrentamientos se encuentra mucho más simplificado que en su mayor rival. Esto es un arma de doble filo, ya que las posibilidades son menores pero la complicación también.

DURACIÓN

8,8

Aunque sólo cuenta con un modo de juego, el número de batallas es lo suficientemente alto como para resultar una experiencia bastante longeva. La dificultad se encuentra bastante bien ajustada.

GAME BOY ADVANCE

8,7

GLOBAL

Franco

XBOX

Curiosamente atraídos nos hemos sentido por esta aventura desde que tuvimos noticia de ella. Un *Survival Horror* ambientado en plena Inglaterra victoriana, en el que dos protagonistas luchan contra una maldición egipcia. El desarrollo sigue al pie de la letra los cánones del juego: exploración de grandes escenarios (cuatro en esta ocasión), combates no demasiado frenéticos contra los enemigos (guardias poseídos por la maldición, momias...) y *puzzles* elaborados. Debido al escaso catálogo de juegos de este tipo para **Xbox**, se convierte en una alternativa bastante interesante, además a precio reducido. ➤ DANIEL RO

De Londres a Egipto...
Apasionantes aventuras

CURSE: THE EYE OF ISIS

//Un
**Survival
Horror
clásico,
pero
correcto en
todos sus
partidos
principales//**

Al principio sólo contaremos con la porra que le robaremos a un guardia. Más tarde conseguiremos más armas

MULTIUSOS

Este personaje nos servirá para grabar la partida y también hará las veces de baul donde guardar los objetos

Género > Aventura Formato > DVD-ROM Distribuidor > Virgin Play Plataformas > Wanoadoo Jugadores > 1
Notas > 4 Nivel de Dificultad > 3 Idioma/Doblaje > Castellano/Inglés Gestión Partida > Disco Duro

GRÁFICOS

8,6

Puede que no pase a la historia de la consola de Microsoft, pero su motor es bastante sólido y siempre es de agradecer un juego que recree una época tan fascinante como la victoriana.

MÚSICA / FX

8,7

Los efectos de sonido que rodean la acción, como pasos en la lejanía o el crepitar de las lámparas de aceite, contribuyen a crear una atmósfera bastante inquietante, ideal para este tipo de juegos.

JUGABILIDAD

8,4

El control ha sido modificado con respecto a clásicos como *Resident Evil*. Ahora es totalmente en 3D para hacerlo más ágil. Los *puzzles* son ingeniosos y requieren bastante agudeza.

DURACIÓN

7,8

El mayor defecto del juego, ya que su vida útil es bastante corta, y además no cuenta con alicientes para ser jugado en más de una ocasión. Son sólo cuatro escenarios, y no demasiado extensos.

XBOX

8,3

GLOBAL

16+

EXTRAS

Dentro de este variado menú podremos encontrar incluso un vídeo musical

TAK Y EL PODER JUJU

Un pequeño guerrero en una gran aventura

Los juegos

aparecidos hasta la fecha con personajes de la productora de dibujos animados **Nickleodeon** (*Rugrats* o *Bob Esponja*) no han sido demasiado afortunados. Sin embargo, ha sido suficiente encargar un proyecto a una desarrolladora más o menos solvente para conseguir lo que **THQ** llevaba anhelando hace mucho tiempo. Un título que divertirá a los jugadores más pequeños de la casa, pero que también podrán disfrutar los adultos. La hilarante historia de Tak y de su pueblo, convertidos en carneros, sirve de marco a un juego de plataformas sin demasiado misterio, pero con un desarrollo entretenido que pese a basarse en la exploración de grandes escenarios y la recolección de miles de objetos (algo ya muy manido) no llega a cansar nunca. Técnicamente correcto y con un gran sentido del humor, seguro que Tak sabrá hacerse un hueco entre los más aficionados al género de los saltos sin fin. ➔ **DANISPO**

Las secuencias de vídeo del juego derrochan simpatía.

Género > Plataformas Formato > DVD-ROM y Mini DVD-ROM Distribuidor > THQ Programador > Avalanche Jugadores > 1
Mundos > 11 Vidas > Infinitas Texto/Doblaje > Castellano/Cast. Grabar Partida > Según Consola

3+

GRÁFICOS

8,6

MÚSICA / FX

8,9

JUGABILIDAD

8,4

DURACIÓN

8,7

GLOBAL 8,5

8,3

8,9

8,4

8,7

GLOBAL 8,4

Aunque ninguna de las dos versiones resulta tremendamente espectacular, la clara ganadora es la de GameCube. Su motor es más fluido, sus animaciones más trabajadas y los escenarios más detallados.

Lo mejor de este apartado, sin ninguna duda, son las voces en perfecto castellano. La interpretación es muy acertada y recoge el estilo cómico que tiene el juego en su versión original americana.

Aunque el desarrollo es el mismo que hemos visto en incontables juegos de plataformas anteriores, al menos lo que hace lo hace bien. Montones de retos, un control muy acertado y para todos los públicos.

Cada uno de los 11 niveles tendrá que ser visitado en varias ocasiones para completar el juego, ya que los objetos que vayamos recogiendo nos irán abriendo nuevas puertas. Superior a la media.

MEJOR VERSION



Ambas son bastante recomendables, pero la de GameCube resulta más agradable a la vista.

MAFIA

A veces una buena idea puede verse arruinada por algunos pequeños fallos. Mafia es una excelente idea para un juego, pero una pésima conversión de PC

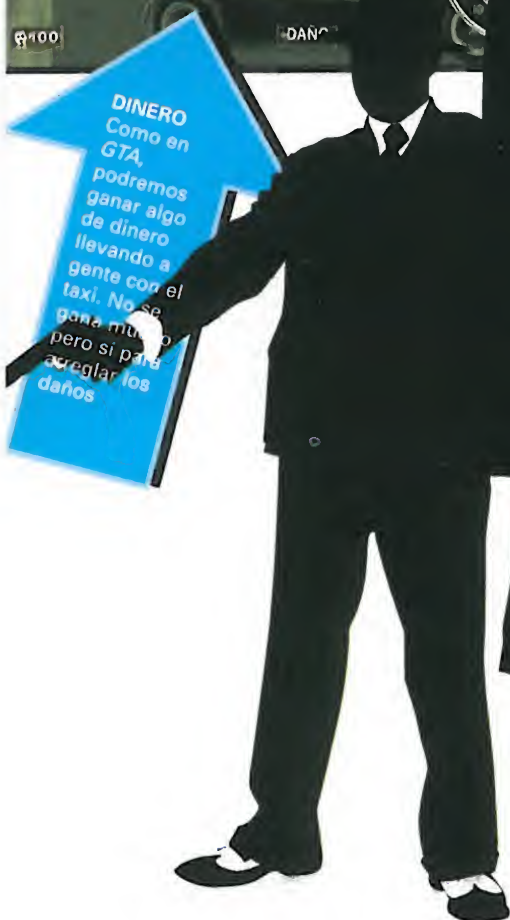


Tiempo: 0:29
Tiempo de vuelta: 0:29
Mejor: 0:57
Pos.: 1/1
Vueltas: 1/99

Para robar coches antes tendremos que aprender cómo.



No ocurre muy a menudo pero, en ocasiones, hay juegos con un enorme potencial que se ven truncados por errores básicos y perfectamente salvables. Es curioso pero no suele pasarle casi nunca a los japoneses. Ellos pueden hacer un juego simple, puede que poco bonito, puede que algo corto, puede que sólo comprensible para ellos... Pero nunca un juego aburrido o uno con fallos demasiado grandes, o evidentes. **Mafia** no es japonés, está claro. **Mafia** para **PS2** es una conversión (pensamos que demasiado pobre y hasta precipitada) de un juego de **PC** con un enorme



A pie, penoso

Para empezar, la perspectiva es bastante rara y poco clara. Lo peor es que además se mueve mal, muy lento... Y, aún así, puede llegar a ser mareante. Que se fijen un poco más en otros juegos del género.



BUEN ARGUMENTO

La elección del tema de la mafia americana en los años 30 es un gran acierto. Una pena que el juego no sea bueno

Las carreras populares nos permitirán ampliar nuestro garage con algunos modelos exclusivos.



Coches

Son réplicas de algunas de las joyas más deslumbrantes de los años 30. Tienen limitador de velocidad pero sólo en algunos es realmente necesario. Se manejan muy bien.



//Con su argumento, podría haber hecho sombra a GTA//

éxito En Xbox será otra cosa, pero en la consola de Sony no han logrado que el motor gráfico mueva con soltura sus bonitos escenarios y sus elegantes coches. Las fases a pie son casi de risa y una de las cosas menos atractivas de jugar que podamos recordar. Las de coches tienen un pase, pero las del personaje andando son lentas, torpes, feas y tris-

tes. Para colmo de desgracias, durante el juego abundan las cargas y éstas son tan frecuentes como penosamente largas. Nos fascinan sus cinemas extraordinarios, sus alucinantes diálogos, su brillante banda sonora, sus preciosas joyas automovilísticas. Pero no podemos con esas cargas de decenas de segundos. Eso sí que es un crimen. ➔ DE LUCAR

Género > Simulador Criminal Formato > DVD-ROM Compañía > Virgin Play Programador > Gathering Jugadores > 1
Misiones > 20 Coches > 60 Texto/Doblaje > Castellano/Cast. Grabar Partida > Memory Card (500 KB)

GRÁFICOS

8,0

El entorno gráfico es bonito y se nota que han hecho un gran esfuerzo por recrear aquella época, pero el motor gráfico deja bastante que desear. Las fases a pie son de lo peor que hemos visto en muchos años.

MÚSICA / FX

9,2

El doblaje al castellano es realmente bueno, casi de película y la banda sonora tiene momentos espectaculares con temas orquestales de aquellos años. Es lo que más nos ha gustado del juego con diferencia.

JUGABILIDAD

7,5

Las fases con coches están más o menos bien, pero las fases a pie y las cargas (por largas y frecuentes) arruinan los aciertos y logros conseguidos. La historia es buena, pero pierde fuerza por estos fallos.

DURACIÓN

8,0

Siendo malpensados, con tanta carga nadie podría decir que se trata de un juego con poca duración. Fuera de bromas, se trata de una aventura con unas dimensiones correctas. Lastima lo de su jugabilidad.

18+

PS2

7,8

GLOBAL



ANIMACIÓN DE CARTOON

Como un guiño a la recreativa original, el Dirk de **DL3D** ofrece una animación de auténtico dibujo animado

DRAGON'S LAIR 3D

Dos décadas después, Dirk vuelve a cruzar el umbral de la guarida del dragón

Aunque muchos cuestionaron, y siguen haciéndolo, su mecánica de juego, nadie puede discutir la categoría de clásico de *Dragon's Lair*. Su irrupción en los salones recreativos, en el año 1984, supuso un verdadero terremoto que dio origen a múltiples secuelas, e incluso una serie de TV emitida en España. Varias dé-

cadass después, Don Bluth (maestro de la animación y en paro desde el fracaso de *Titan A.E.*) sigue empeñado en exprimir al máximo la licencia. El último ejemplo es este mediocre *arcade* de plataformas que pretende recrear mediante unos paupérrimos entornos tridimensionales escenarios, enemigos y situaciones de la recreativa de 1984. A pesar de la ingente cantidad de habitaciones que ofrece *Dragon's Lair 3D* (más de 250), y de permitir una total libertad de movimientos (en contrapunto a la *coin-op* original, en la que el jugador sólo debía presionar correctamente una dirección para disfrutar de la secuencia), la sensación general es la de estar jugando a un juego de **N64**... Y de los más flojos. ➔ NEMESIS

El clásico, bajo un nuevo prisma

Esta nueva versión recupera escenarios de la máquina recreativa de 1984, pero recreados con polígonos y texturas.



Dirk debe rescatar a la chillona princesa Daphne de las garras del dragón.

Formato > Arcade Portátil > DVD-ROM Compañía > THQ Programador > Dragonstone Soft Jugadores > 1
Habitaciones > +250 Vidas > 3 Idioma > Inglés/Inglés Grabar Partida > Memory Card (165 KB)

GRÁFICOS

7,0

El mediocre acabado gráfico de los escenarios acaba por destituir la fluida animación del personaje central. Lo peor es el exterior del castillo: ni en los primeros años de **N64** habíamos visto algo tan flojo.

MÚSICA / FX

7,9

La música de *Dragon's Lair 3D* rescata algunas de las melodías de la máquina recreativa de 1984. La irritante voz de la princesa Daphne (sin doblar al castellano) acabará por destrozarte los nervios.

JUGABILIDAD

8,0

Al menos esta «versión/actualización» ofrece una total libertad de acción al jugador, algo de lo que no podía enorgullecerse la *coin-op* original. Aunque tampoco es para tirar cohetes...

DURACIÓN

8,3

Con sus más de 250 habitaciones diferentes (y una gran cantidad de extras para desbloquear), *Dragon's Lair 3D* ofrece un buen desafío para todos aquellos que pasen por alto su irregular acabado gráfico.

PS2

GLOBAL

7,3

7+



Sólo son unos cuantos juegos, pero por lo menos hay un modo multiplayer.

85

GAMECUBE

GADGET RACERS

La versión para GC sigue las pautas de la saga de Takara para los sistemas Nintendo... Correr, correr y poco más

TRADICIÓN
Las versiones Nintendo siempre van a su aire y jamás siguen las pautas de los juegos de la consola de Sony



Los ítems son armas, pero también puedes comprar alguna.

Tienda

Aunque tenga menos cosas y rarezas que en otras ediciones, la tienda cuenta con un montón de posibles mejoras y accesorios para nuestro vehículo.



Las repeticiones son graciosas pero no se pueden manipular.

Siguiendo su particular tradición, la entrega para GC no tiene nada que ver con la de PS2 y por ello los usuarios de esta consola no podrán disfrutar del modo aventura. Siendo una pérdida importante, hay que decir también que este **Gadget Racers** sigue siendo un buen juego, seguramente el más bonito y mejor hecho de toda la saga. Lo único es que casi todo es correr y correr, y así se pierden

muchos de los elementos que le han convertido en uno de los juegos de conducción más pintorescos y exóticos de la historia del videojuego. Para compensarlo, los programadores lo han dotado por primera vez de una calidad técnica importante y de las mejores reproducciones o caricaturas de coches al estilo *Choro Q*. También merece destacar los modos para varios jugadores simultáneos, que parecen especialmente diseñados para GameCube. ➔ DE LUCAR

Genero > Conducción Formato > Mini DVD-ROM Distribuidora > Virgin Play Programador > Takara Jugadores > 1-4
Estrategia > +100 Nivel de Dificultad > 1 Texto/Gráfico > Castellano/Cast. Grabar Partida > Memory Card (4 Bloques)

GRÁFICOS

9,1

Es el mejor de toda la saga en el apartado gráfico y técnico. Se mueve realmente bien y los coches son más bonitos y detallados que nunca. Lo único que podemos lamentar es que no tenga más circuitos.

MÚSICA / FX

8,0

A veces da la impresión de que los sonidos no han variado de unas ediciones a otras, pero sí ha mejorado la calidad de los efectos. Las musiquillas no están mal aunque no son tan notorias como antes.

JUGABILIDAD

8,8

Aunque es divertido, con un montón de alicientes, y uno de esos juegos a los que no se puede parar de jugar, su oferta nos parece un poco más pobre que la versión de PS2 y mucho menos original. Aún así, es bueno.

DURACIÓN

9,0

Conseguir todos los coches, modos, accesorios y circuitos nos llevará bastante tiempo. En otros juegos no es un aliciente, pero en este creemos que sí porque cada mejora lo hace más divertido y jugable.

NINTENDO
GAMECUBE.

9,0

GLOBAL

3+

S T O R Y





por Angelfran



FINAL FANTASY X-2

Dos años después de la derrota de Sin y la «desaparición» de Tidus, Yuna vive una apacible existencia en Besaid junto a Wakka y Lulu. Sin embargo, todo cambia cuando Rikku le muestra una esfera en la que aparece un joven de sorprendente parecido al jugador de blitzball al que tanto añora...

Aparecerás en el puente de la nave. Cuando hables con Rikku y su hermano varias veces obtendrás varios diccionarios de la lengua Albed. Habla con el joven piloto que hace las veces de «ayuda». Para los que no hayan jugado a Final Fantasy X les vendrá de perlas para tener una idea de la primera parte: los personajes principales, el planeta Spira y además explicará las nuevas formas de combate y las «vestisferas».

CAPÍTULO I

Ruinas de Gagazet

Explora la nave. Hay una tienda en la zona de recreo y unos cuantos baúles dispuestos a ser abiertos en la sala de máquinas. En la cubierta exterior puedes darte un paseito al aire libre. Regresa al puente de mando y aparecerá una escena automática en la que se os comunica que podéis capturar una esfera en las Ruinas de Gagazet. Hermano os conducirá allí. Explora las ruinas pulsando con el botón Círculo para saltar entre las distintas cornisas. Camino abajo hay un cofre con un preciado anillo con pode-

res mágicos. Vuelve a subir y en una pared al fondo hay un botón, púlsalo y el ascensor de piedra bajará hasta un determinado punto donde se quedará atascado. Te espera una buena tanda de saltos entre piedra y piedra. Cuando veas que no puedes saltar, simplemente haz carrerilla y salta un poco antes del borde y podrás avanzar sin problemas. Antes de subir, dirígete a un cofre con un preciado elixir que se encuentra a la izquierda de la pantalla. Continúa subiendo por las cornisas hasta que llegues a una plataforma donde volverás a enfrentarte al grupo de cazaesferas de LeBlanc. Tras enfrentarte a ellos, aparece una de las «misiones» que carecen de importancia para acabar el juego, aunque obtendrás jugosas recompensas dependiendo de la dificultad de la misma. En este caso consiste en llegar a la cima de la montaña antes que el grupo de LeBlanc, tienes cinco minutos para hacerlo. La mejor forma de conseguirlo es a través del camino de abajo. Da un

salto y llegarás al fondo, y luego otro para acceder a la puerta donde te esperará Logos, el compañero de LeBlanc, para intentar detenerte. Entra en el templo y sigue siempre recto saltando a través de las losas flotantes. Sal del templo y rodea la montaña hasta que encuentres el sendero que te conducirá a la cima. Verás a LeBlanc en problemas y podrás subir tan ricamente hasta arriba donde te encontrarás con el primer Jefe gordo. Se trata de un Cangrejo-Araña gigante con cara fea y bastante bruto en sus golpes. Puede asustar a primera vista, pero sólo tiene 480 puntos de vida. Así que la mejor estrategia es utilizar las dotes de canto de Yuna para cegarle y atacar con Payne con Rompebrazo, y Rikku puede usar las granadas para que no de muchos problemas. Tras acabar con él podrás recoger la esfera y regresar a la nave Celsius.

Planificando misiones

En el puente, Colega te informará que ahora la elección es tuya para via-

jar donde quieras. Aquí podrás conocer que Final Fantasy X-2 se adaptará a tus gustos ya que tienes plena libertad de movimientos para seguir con la línea argumental o realizar multitud de misiones. En la guía sólo vamos a completar esta línea argumental, que es la base de la historia que el juego narra. Pero antes de ir a Zanarkand, nuestro verdadero objetivo, es conveniente que explores todas las localizaciones; ante todo para obtener experiencia, ya que en Zanarkand los enemigos no tienen nada que ver con lo que has visto hasta ahora, y sobre todo porque así podrás recorrer los fantásticos escenarios de la nueva Spira en los que reconocerás algunos lugares y personajes si pudiste jugar a Final Fantasy X. Las mejores áreas para obtener experiencia son el Camino de Miihen y la Llanura de los Rayos. El truco consiste en no alejarse mucho de la esfera de guardar partida, ya que cada vez que te acerques se subirán todos los niveles de vida y magia al máximo, y podrás resucitar personajes. De esta

forma, cada vez que tengas un combate, deberás regresar a la esfera. Esto puede resultar un poco tedioso durante una o dos horas, dependiendo de tu nivel de habilidad, pero si le dedicas un poco de tiempo tendrás al grupo con niveles cercanos al 15 y así ya podrás dirigirte a Zanarkand.

Zanarkand

Habla con la guía de los turistas. Sube al montículo y ya podrás bajar por el camino hasta el Templo. En la puerta, unos niños dan la primera pista de una contraseña: «mo». Sigue en el Templo hasta que encuentres al guardia que te facilite la última pista de la contraseña: «no». La palabra es «mono». Llegarás hasta una enorme habitación, contempla a los monitos enamorados y baja por el ascensor hasta una habitación donde se encuentra Cid. Habla con él. Examina a los monos de la puerta, habla con el acompañante de Cid y los monos enamorados aparecerán llevándose a los monos que interrumpían el camino. Llegarás a una plataforma donde una voz te ▶

S P E R G U Í

► pedirá que respondas a un acertijo. Contesta «Isauru» y recibirás una jugosa recompensa. Baja por las escaleras. Te encontrarás con un subjefe tipo Behemot, muy fácil de combatir. Tras subir por las plataformas, llegarás a un gran Jefe, pero que es débil ante cualquier tipo de hechizo de elementos. En tu grupo deberá actuar una maga negra con algo de experiencia. Como recompensa obtendrás la mitad de una esfera.

Regresa al barco volador y aparecerá una escena automática hasta Kilika. Ve hasta la puerta de la empalizada para conocer

a Nooj. Te dará la misión de llegar al templo sea como sea. Si quieres evitar luchar con los soldados, debes utilizar la contraseña «mono reptador» si el número de guardias es impar y si es par la contraseña es «mono trepador».

El jefe siguiente es un Golem-X. Si tienes una maga blanca bien preparada, límitate a curar y atacar sin mayores problemas con la maga negra.

CAPÍTULO II

En el puente del barco volador habla con Shinra de la esfera que acabáis de recoger. Ahora ve a la zona de recreo y habla

con los músicos del pasillo. Tienes que empujarlos uno a uno hasta el ascensor para que Yuna pueda hacer un «mini-concierto» en la nave. En la cabina tienes que decidir a quién donarás la esfera, si a la Liga Juvenil o a los seguidores de Nuevo Yevon. En la guía se ha elegido a la Liga Juvenil por todos los problemas que causó la secta de Yevon en el anterior juego, pero eres libre de elegir. Al elegir la Liga cambiarán las acciones a realizar en el juego. Leblanc te ha robado la esfera y debes recuperarla de su palacio, pero antes tendrás que encontrar tres uniformes de

guardianas para introducirte en el palacio. Ve a la Montaña Gazazet, habla con Kimahri y utiliza el teletransportador hasta el Despeñadero de los Oradores y ve a la salida de atrás. Escala la montaña y entra en la cueva. Salta en las rocas flotantes y sigue recto.

Te enfrentarás a Ormi de nuevo y luego con las dos muchachas que guardan el uniforme. Tras vencerlas, conseguirás el primer uniforme.

El siguiente se sitúa en el desierto Bikanel. Para obtenerlo, habla con Nhadala y luego pídele al piloto que te lleve al Oasis. Coge la esfera y enfóntate ahora a Logos y otras dos compañeras. Con el segundo uniforme en tu poder, ve ahora al Templo Djose y dirígete hacia el Sur, hacia los puentes. En la bifurcación toma el camino del Sur, persigue a las guardianas de Leblanc y tendrás de nuevo una pelea con Logos para conseguir el tercer uniforme.

El Palacio de Guadosalam

Si pretendes hacer todavía los juegos y submisiones del Episodio II no vayas

todavía a Guadosalam. Son importantes para obtener experiencia y adquirir nuevos objetos y habilidades para Yuna y sus amigas. Ya en el Palacio de Guadosalam, ve a la entrada del Palacio. Habla con Logos y Ormi, sube al piso de Leblanc y hazle un masaje. Este es un juego totalmente aleatorio donde debes probar y ensayar hasta que dejes a Leblanc dormida. Vuelve al salón y pulsa un botón en la puerta de la izquierda.

Tendrás muchas batallas en los pasillos, por lo que es conveniente tener a una chica especializada en magia blanca. Yuna es ideal para esto.

Sigue la dirección de la flecha roja en el minimapa. Hay muchas habitaciones con tesoros para recoger. Sigue hasta la esfera de guardar partida. En la habitación de enfrente recoge una esfera y tendrás una nueva pelea con Logos y Ormi. Ve al pasillo del Oeste. Baja en los fosos y activa las esferas de la pared. Ve adelante y cuando la pared con espinas vaya hacia ti, regresa saltando sobre los fosos. Activa la última esfera de la derecha y pulsa un botón en la pared semioscura del mapa. Sigue adelante y tendrás una gran pelea con Leblanc y sus amigos.

La batalla de Bevelle

Tras la pelea, Leblanc se unirá contigo en la nave y os iréis a Bevelle. Pelea con los guardias y

LAS VESTISFERAS

En cualquier momento podrás cambiar de vestisfera o «rol» a las chicas del juego. Es conveniente que Yuna se especialice en la de Estrella Pop y Maga Blanca, Rikku en Maga Negra y Ladrona, y Payne en Guerrera o Berserker o Pistolera.

Las vestisferas se alojan en losas, que vienen a ser como armarios de ropa. Encontrarás muchas losas a lo largo del juego, pero no todas son iguales. Algunas losas proporcionan protección y hechizos extras para los magos oscuros o defensa física para los guerreros. El secreto consiste en especializar a una de las chicas con la vestisfera más conveniente y usar esa vestisfera en la losa que la otorgue más «extras».





entra en el templo. Accede al pasillo de la derecha y sube al bloque del fondo para activar un interruptor.

Dirígete ahora al pasillo de la izquierda, sube por la pared y toca el pilar de la derecha. Bajarán un elevador holográfico. Ya en el pasillo central, sube al elevador. Sigue adelante. En la bifurcación, coge el pasillo de la izquierda y, en la nueva bifurcación, coge el camino que sube, y luego a la derecha. Sube al ascensor del final. Aprovecha para grabar el juego porque ahora viene mucha acción, posiblemente la escena más complicada del juego por el momento. Camina hacia la plataforma, empezará una escena automática y dirígete a la derecha para leer una inscripción que indica cómo activar el vórtice central.

Ve al final de la plataforma y Yuna saltará. Pulsa sólo las torres con las luces encendidas para que aparezcan menos Jefes. Una vez concluido el combate, podrás sumergirte en el vórtice y, saltando por varias plataformas, llegarás a un túnel. Avanza y toma el pasillo de la izquierda. Te encontrarás con dos pilares. Primero súbete al de la izquierda y luego al de la derecha, y un pilar central surgirá en el pasillo para atravesar el hueco. Camina hacia la izquierda y sigue el camino hasta que llegues a

una habitación con tres ascensores. Móntate en el que está situado a la derecha.

Llegarás a una estancia con dos bloques. Sube al que está situado enfrente de ti y luego al que se encuentra detrás.

Aparecerá un nuevo ascensor que te llevará a tu destino.

Baralai aparecerá, es un jefe bastante duro. Preocúpate de tener a una de las chicas curando y las otras dos atacando. Y por último aparecerá Bahamut, con 8.500 puntos de vida y muchos hechizos de fuego; por tanto, atácale con elemento agua tanto en los golpes físicos como en los mágicos.

CAPÍTULO III

Como siempre, podrás elegir las misiones dentro del juego, siendo las correspondientes a los enlaces activos las necesarias para terminar la historia. Pero antes de elegir uno de estos enlaces es conveniente que cumplas la misión en la montaña Gagazet porque allí acumularás mucha experiencia que necesitarás a partir de ahora. Cuando llegues a la montaña, te encontrarás a Kimahri (un viejo conocido). Sube la montaña todo el tiempo y encontrarás muchos enemigos bastante fuertes, aprovecha para salvar en cada esfera y recuperar la energía. Al final te encontrarás a Garik y dos aliados. Es conveniente que aca-

bes primero con los aliados de Garik y luego te enfrentes a él. Concentra tus fuerzas en uno de ellos, ya que tienden a utilizar hechizos de protección y de curación. Ahora ve a la Senda de las Rocas Hongo y habla con Lucil. Dirígete a la Isla Besaid y habla con Lulu en su casa. En la puerta del Templo encontrarás a Beclm. Ahora accede al Templo y ve por el camino al Orador, encontrarás a Wakka. Entra al ascensor. A continuación combatirás contra tu primer Eón: Valefor. La mejor forma de acabar con él, como otros jefes similares, es utilizar una

maga blanca curando constantemente ya que Valedor utiliza más la fuerza que la magia, por lo que necesitarás una guerrera bastante bien entrenada.

Ahora ve al Templo de Isla Kilika. Pero antes visita a Dona en su casa. Tras pasar la puerta en dirección a la selva, tendrás que comprobar que los tres caminos hacia el Templo están bloqueados. Luego, vuelve a la esfera de grabar partida y aparecerá un camino a la izquierda que te conducirá al Templo, lucha contra los soldados y entra en el templo. Antes de llegar a este punto, comprueba

que estás bien dotado de pociones y objetos mágicos porque los vas a necesitar.

Tras avanzar en el interior del Orador, te atacará un demonio del tipo Daeva. Habla con Barthello y te agredirán varios Daevas. Llegarás a una habitación con varias llamas azules. Ve primero a la llama derecha, luego a la izquierda y finalmente a la del centro.

Cada llama corresponde a un Daeva, ten cuidado con ellos.

Sigue avanzando y te encontrarás con tu segundo Eón: Ifrit. Este es mucho más problemático que el anterior por sus

Capítulo 1:

Luca: Minijuego.

Camino de Miihen: Obtener experiencia.

Senda de las Rocas Hongo: Obtener experiencia.

Río de la Luna: Minijuego

Llanura de los Rayos: Obtener experiencia.

Bosque de Macalania: Obtener experiencia y captura a O'aka.

Bikanel: Minijuego.

Besaid: La Búsqueda de Wakka. Esta misión te da la vestisfera de Mago Blanco.

Llanura de la Calma: Minijuegos variados.

Capítulo 2:

Camino de Miihen: Caza del Chocobo (un clásico de Final Fantasy)

Senda de las Rocas Hongo: Obtener experiencia.

Río de la Luna: Minijuego.

Llanura de los Rayos: Minijuego.

Bosque de Macalania: Minijuego.

Llanura de la Calma: Minijuego.

Besaid: Minijuego.

Zanarkand: Minijuego.

Capítulo 3:

Luca: Minijuego.

Camino de Miihen: Minijuego.

Bosque de Macalania: Minijuego.

Bikanel: Búsqueda de los cactus (otro clásico).

Llanura de la Calma: Minijuego.

Gagazet: Encontrar a Garik (Recomendable para obtener experiencia).

Capítulo 5:

Kilika: Búsqueda del cactus.

Luca: Minijuego, campeonato de Blitzball.

Senda de las Rocas Hongo: Minijuego.

Llanura de los Rayos: Obtener experiencia.

Bikanel: Obtener experiencia

Djose: Obtener experiencia.

Bevelle: Obtener experiencia.



S P E R G U Í

LAS MISIONES

En esta guía hemos narrado la solución para la historia central del juego, pero Final Fantasy siempre se ha distinguido por ofrecer numerosos «minijuegos» que no alteran el transcurso de la historia si no se realizan, pero sí que proporcionan jugosas recompensas en forma de mejor armamento u objetos mágicos. En Final Fantasy X-2 muchos de estos «minijuegos» han sido desarrollados hasta llegar a misiones completas. Aquí tienes la descripción de cada uno según su localización en Spira. Las misiones marcadas como «Obtener Experiencia» se refiere a todas aquellas cuyo objetivo es destruir enemigos y encontrar tesoros en los cofres.



▶ devastadores ataques de fuego. Aquí la maga negra es muy importante para abatirle con hechizos de hielo, y tu guerrera debería utilizar un ataque con elemento de frío. Tras vencerle, ve ahora al Templo de Djose. En el interior encontrarás una habitación con varias losas. De forma aleatoria, al pulsar sobre una losa debería desactivarse la puerta protegida por rayos; por si acaso prepárate para pulsar las cinco losas, ya que cada losa conlleva una batalla con demonios. Una vez abierta la puerta te encontrarás con el último Eón: Ixión. Este es de

naturaleza eléctrica y debes combatirlo con magia negra basada en agua, al mismo tiempo que la maga blanca está curando.

CAPÍTULO IV

Este será el único episodio donde no hay libertad de movimientos. Tienes que seguir un orden establecido, que es el siguiente: De momento, ve a la cubierta y habla con Paine. Regresa al puente de mando y habla con Shinra. Tienes que activar la red de esferas y ver las siguientes para poder continuar: Besaid, Kilika, Senda de las

Rocas Hongo y Bevelle. Antes de cerrar cada esfera debes esperar a hablar con cualquiera que pase por su radio de acción.

Ahora ve al Río de la Luna y debes encontrar a Tobli. Te interrogarán tres personas sobre el paradero de Tobli. Al parecer, les debe mucho dinero y quieren pegarle una buena paliza. En ese momento verás a Tobli, síguelo hasta que lo pierdas en el pueblo. Los que perseguían a Tobli interrogarán a la gente sobre él. Regresa al camino por donde has venido hasta que te encuentres con otro de los acreedores de Tobli. Otra vez, el enano aparece corriendo. Ve a por él hasta que lo veas motorizado rumbo al pueblo.

Ve al puerto de los Shoopuff y alquila uno. Cuando hayas cruzado el río, ve a la izquierda y pregunta sobre Tobli a los tipos que allí se encuentran. Sigue adelante y llegarás hasta Guadosalam donde Tobli hablará contigo. De nuevo en la nave voladora, ve al bar y practica con Rikku el baile del concierto que se va a celebrar en la llanura de los Rayos. Habla con Colega en el Puente de Mando y os dirigiréis a la llanura. La siguiente misión es limpiar una caverna en la llanura repleta de bichos bastante molestos para la celebración del

Concierto. Las batallas son muy duras pero es otra oportunidad excelente para subir nivel ya que algunos enemigos dan muchos puntos de experiencia. El ser que hay en la entrada de la cueva te subirá automáticamente los puntos de magia, por lo que en caso de problemas regresa a la entrada.

Al final de la cueva hallarás un demonio en forma de Salamandra bastante duro. Atácale con hechizos de hielo y cura constantemente. Ve a la salida de la caverna y aparecerá una escena con el concierto como protagonista. Regresa al puente. Habla con Maeche y luego con Colega. Conversa con Leblanc en la sala de máquinas. Ve al puente y habla de nuevo con Shira.

CAPÍTULO V

El Capítulo V te dará a elegir entre realizar numerosas misiones o ir directamente al final del juego. Si deseas abordar el final, habla con Hermano y te dirá a qué fosa de las que han aparecido en los distintos templos de Spira quieres viajar. Escoge la que más te guste y rumbo al Camino del Etéreo. Ni qué decir tiene que antes de meterte en las batallas finales, los miembros de tu grupo deben superar cada uno el nivel 50. Tu primer combate fuerte es Shiva que tiene

14.800 puntos de vida. Es muy ágil esquivando golpes, así que lo mejor es utilizar los hechizos o una pistola de alto nivel. El combate no se difiere tanto de otros grandes jefes a los que te has enfrentado. Al morir Shiva aparecerá una esfera de guardar partidas que viene que ni pintada, incluso podrás volver a la nave voladora.

El siguiente jefe son las hermanas Cindy, Sandy y Mindy que ya son unas viejas conocidas de los seguidores de Final Fantasy. Empieza con Mindy, la que tiene forma de avispa porque sus ataques de metralla son muy poderosos y molestos. Concentra tus golpes en destruir a Mindy, pues de vez en cuando las tres hermanas utilizan un «súper ataque» llamado Delta, capaz de matar a los tres miembros del grupo de un solo golpe. Sigue bajando la pendiente y no te desvíes pues volverías al punto de la esfera de salvar. Ahora te encontrarás con Anima que con sus 36.000 puntos de vida se convierte en un rival formidable. Bien, en primer lugar utiliza hechizos de protección y ten a una maga blanca siempre en combate. Ya que Anima utiliza muchos hechizos que cambian los estados a las chicas, utiliza pociones o magia para devolverlas a su estado normal ya que debes

FINAL FANTASY X-2

procurar que tu maga negra y tu guerrera estén siempre en perfectas condiciones. Utiliza los ataques más potentes, y es buena idea que tengas a Paine con la vestisfera Berserker. Tras vencer a Anima, aparecen unas escenas cinemáticas tras las cuales podrás comprar pociones a Leblanc y salvar la partida. Ve rumbo al Portal.

DESTINO FINAL

La parte más difícil del juego comienza aquí. Hay portales eléctricos que tienes que desactivar con la ayuda de un piano. Las notas son: Sol, Mi y Re; de todas formas las puedes obtener en los círculos azules del suelo. A continuación, otro piano. Utiliza las notas Do, Mi, La, y Sol; y otra serie de notas que necesitarás será: Fa, Mi, Fa, Sol y Do. Guarda la partida tras hablar con el extraño sujeto tendido en el suelo, ya que viene un auténtico infierno musical. Ve a las piedras que están detrás de la esfera de salvar y salta a la piedra de la derecha. Sonarán tres notas musicales. Salta a la derecha y luego a otra piedra más grande donde sonarán dos notas más. Baja y sube por la piedra que está antes de la esfera de salvar y salta sobre la piedra más alta. Ve a la otra piedra y sonará otra nota. Regresa al punto de salvar. Ve a la piedra

que está después de la esfera y salta a la piedra de la izquierda, y luego hacia arriba. Salta a la piedra más cercana y sonará otra nota. Salta al regresar a la otra piedra y subirás a un nuevo nivel. Allí aparecerá una piedra con una esfera, y otra piedra al lado que es donde debes saltar. Después sonarán dos notas más. Regresa a la esfera. Salta otra vez a la misma piedra, salta a la izquierda y luego a la próxima piedra. Hay una piedra solitaria que te dará otra nota musical. Regresa por el camino y la última piedra antes de la esfera te llevará a una piedra más profunda donde sonarán dos notas. Ve a la piedra central y sonará toda la melodía... Después aparecerá Vegnagun con todo su poder. Se dividirá en varios trozos, cada uno correspondiente a un combate, pero la estrategia general es la misma: maga blanca lanzando hechizos de protección y cura, maga negra y guerrera con la vestisfera Berserker, o si lo prefieres, dos guerreras en Berserker. Tras destruir a Vegnagun aparece Shuyin, utiliza preferentemente ataques físicos, hechizos de protección y espejo. Acabarás con él en una larga pero fructífera batalla. La escena final te dejará sin aliento. ■



SUPERTRUCOS

BALDUR'S GATE DARK ALLIANCE 2

[PS2]

MODO DE TRUCOS

Mantén presionados L1, R1, Triángulo, Cuadrado, Círculo, X y pulsa *Start*. Aparecerá un nuevo menú donde podrás desbloquear las opciones de «Invulnerabilidad» y «Selección de Nivel».

PERSONAJE DE NIVEL 10

Mantén presionados L1, R1, Triángulo, Cuadrado, Círculo, X y pulsa L2. El personaje que lleves avanzará hasta el nivel 10,

tendrá 45 puntos de habilidad y 500.000 monedas de oro. Sólo podrás utilizar este truco una vez por partida.

NUEVO PERSONAJE

Completa con éxito el juego en una ocasión bajo cualquier nivel de dificultad. Comienza una nueva partida. En la pantalla de selección de personajes, ilumina a Alessia, la clérigo, y pulsa Abajo.

[XBOX]

MODO DE TRUCOS

Mantén presionados L, R, Y, A, B, X y pulsa *Start*. Aparecerá un nuevo menú donde podrás desbloquear las opciones de «Invulnerabilidad» y «Selección de Nivel».

PERSONAJE DE NIVEL 10

Mantén presionados L, R, Y, A, B, X y pulsa el botón blanco. El personaje que lleves avanzará hasta el nivel 10, tendrá 45 puntos de habilidad y 500.000

monedas de oro. Sólo podrás utilizar este truco una vez por partida.

NUEVO PERSONAJE

Completa con éxito el juego en una ocasión bajo cualquier nivel de dificultad. Comienza una nueva partida. En la pantalla de selección de personajes, ilumina a Alessia, la clérigo, y pulsa Abajo.

MORROWIND: G.O.T.Y. EDITION



AUMENTAR SALUD

Presiona B para entrar en los menús del juego. Llega hasta la pantalla de estado e ilumina la barra de vida. A continuación presiona Negro, Blanco, Negro, Negro, Negro y mantén pulsado A para ganar un nivel.

AUMENTAR MAGIA

Presiona B para entrar en la pantalla de estado e ilumina la barra de vida. A continuación presiona Negro, Blanco, Blanco, Negro, Blanco y mantén pulsado A para ganar un nivel.

1080° AVALANCHE

DESAFÍO NOVATO

Para acceder a esta prueba introduce en la pantalla de códigos el password JAS3IKRR

DESAFÍO DIFÍCIL

Para acceder a esta prueba introduce en la pantalla de códigos el password 2AUNIKFS

DESAFÍO EXPERTO

Para acceder a esta prueba introduce en la pantalla de códigos el password EATFIKRM

DESAFÍO EXTREMO

Para acceder a esta prueba introduce en la pantalla de códigos el password 9AVVIKNY



SUPERTRUCOS

TAK Y EL PODER JUJU

[PS2]

TODOS LOS EXTRAS

Pausa el juego y a continuación presiona Izquierda, Derecha, Cuadrado, Cuadrado, Círculo, Círculo, Izquierda, Derecha para desbloquear todos los trucos del menú de extras.

TODAS LAS PLANTAS

Pausa el juego y a continuación presiona Cuadrado, Triángulo, Círculo, Izquierda, Arriba, Derecha, Abajo, Abajo.

TODAS LAS PIEDRAS

Presiona *Start* para pausar el juego y a continuación pulsa Triángulo, Triángulo, Cuadrado, Cuadrado, Círculo, Círculo, Izquierda, Derecha para desbloquear esta opción dentro del menú de extras del juego.

[GAMECUBE]

TODOS LOS EXTRAS

Presiona el botón *Start* para pausar el juego y a continuación pulsa Izquierda, Derecha, B, B, X, X, Izquierda, Derecha.

TODAS LAS PLANTAS

Presiona *Start* para pausar el juego y a continuación introduce B, Y, X, Izquierda, Arriba, Derecha, abajo, Abajo para desbloquear esta opción en el menú de extras.

TODAS LAS PIEDRAS

Presiona el botón *Start* para pausar el juego y a continuación pulsa la siguiente combinación: Y, Y, B, B, X, X, Izquierda, Derecha.



PRINCE OF PERSIA LAS ARENAS DEL TIEMPO

POP CLASICO EN 3D

Para jugar a esta versión, comienza un juego nuevo. Permanece en el balcón y a continuación:

[PS2]

Mantén pulsado L3 y presiona X, Cuadrado, Triángulo, Círculo, Triángulo, X, Cuadrado, Círculo.

[XBOX]

Mantén pulsado el *stick* analógico izquierdo y presiona A, X, Y, B, Y, A, X, B.

[GAMECUBE]

Pon un mando en el puerto 4. Mantén pulsado B en él y presiona A, B, Y, X, Y, A, B, X en el primero.



PLAYSTATION 2

- 01> Final Fantasy X-2**
RPG ■ Square Enix
- 02> 007 Todo o Nada**
Acción ■ EA Games
- 03> FIFA Football 2004**
Deportivo ■ EA Sports
- 04> Pro Evolution Soccer 3**
Deportivo ■ Konami
- 05> Need For Speed U.**
Conducción ■ EA Games
- 06> Prince Of Persia LADT**
Aventura-Plataformas ■ Ubi Soft
- 07> Medal Of Honor R.S.**
Shoot'em-up ■ EA Games
- 08> R:Racing**
Conducción ■ Namco
- 09> Castlevania**
Acción ■ Konami
- 10> Forbidden Siren**
Survival Horror ■ Sony C.E.

XBOX

- 01> Splinter Cell P.T.**
T.E.A. ■ Ubi Soft
- 02> GTA Double Pack**
Aventura ■ Rockstar
- 03> Morrowind GOTYE**
Aventura ■ Ubi Soft
- 04> 007 Todo o Nada**
Acción ■ EA Games
- 05> Rainbow Six 3**
Shoot'em-up ■ Ubi Soft
- 06> Top Spin**
Deportivo ■ Microsoft
- 07> R:Racing**
Conducción ■ Namco
- 08> Counter Strike**
Shoot'em-up ■ Microsoft
- 09> Project Gotham 2**
Conducción ■ Microsoft
- 10> Prince Of Persia LADT**
Aventura-Plataformas ■ Ubi Soft

GAMECUBE

- 01> Mario Kart O.D.**
Conducción ■ Nintendo
- 02> Final Fantasy C.C.**
Action RPG ■ Square Enix
- 03> 007 Todo o Nada**
Acción ■ EA Games
- 04> R:Racing**
Conducción ■ Namco
- 05> Need For Speed U.**
Conducción ■ EA Games
- 06> Star Wars Rebel Strike**
Shoot'em-up ■ LucasArts
- 07> Medal Of Honor: R.S.**
Shoot'em-up ■ EA Games
- 08> Prince Of Persia LADT**
Aventura-Plataformas ■ Ubi Soft
- 09> Sonic Heroes**
Acción-Puzzle ■ Sega
- 10> Resident Evil Code...**
Survival Horror ■ Capcom

N-GAGE

- 01> FIFA Football 2004**
Deportivo ■ Electronic Arts
- 02> T. Hawk's Pro Skater**
Deportivo ■ Activision
- 03> Virtua Tennis**
Deportivo ■ Sega
- 04> Tomb Raider**
Aventura ■ Eidos
- 05> Splinter Cell**
Aventura ■ Ubi Soft

GBA

- 01> Final Fantasy Tactics**
Battle RPG ■ Nintendo-Square Enix
- 02> MOH Infiltrator**
Shoot'em-up ■ EA Games
- 03> Sword Of Mana**
Action RPG ■ Nintendo-Square Enix
- 04> Pokémon Pinball**
Pinball ■ Nintendo
- 05> los Sims Toman La...**
Simulador Social ■ EA Games

JAPÓN

- 01> Onimusha 3**
Aventura ■ Capcom (PS2)
- 02> Donkey Konga Disc 2**
Musical ■ Nintendo (GC)
- 03> MGS The Twin Snakes**
T.E.A. ■ Konami (GC)
- 04> Net De Bomberman**
Arcade ■ Hudson Soft (PS2)
- 05> Shadow Hearts 2**
RPG ■ Aruze (PS2)

LOS MÁS VENDIDOS EN CENTRO

PLAYSTATION 2

- 1** Need For Speed Underground
2 GTA: Vice City (Platinum)
3 Sonic Heroes
4 Pro Evolution Soccer 3
5 Castlevania

XBOX

- 1** Top Spin
2 Project Gotham Racing 2
3 Pack GTA III + GTA: Vice City
4 Counter Strike
5 Hunter The Reckoning: Redeem.

GAMECUBE

- 1** Sonic Heroes
2 Need For Speed Underground
3 Mario Kart Double Dash!!
4 Metroid Prime (Player's Choice)
5 SW: Rogue Squadron R. Strike

GAME BOY ADVANCE

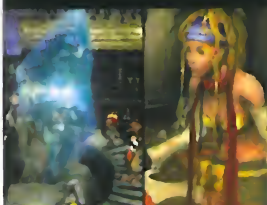
- 1** Final Fantasy Tactics
2 Golden Sun 2: La Edad Perdida
3 Sonic Advance
4 Pokémon Rubi
5 Yu-Gi-Oh: Las Cartas Sagradas

PSONE

- 1** Metal Gear Solid Band
2 FIFA Football 2004
3 Toshinden 4 (Play It)
4 Yu-Gi-Oh
5 Digimon World 2003

TOP

SUPERJUEGOS



muy personal

The EM

FINAL FANTASY X-2 Y CRYSTAL CHRONICLES

Nadie puede dudar del talento, dedicación y calidad final de todos y cada uno de los productos de Square Enix en cualquier plataforma, pero con las últimas entregas para 128 bits de *Final Fantasy* nos ha dejado un cierto regustillo amargo... Creemos que ha llegado la hora de que Square Enix comience a programar en serio para convertirse de nuevo en la referencia del sector.

LOS JUEGOS MÁS ESPERADOS

- 01> Driv3r**
Conducción ■ Atari (PS2-Xbox)
- 02> Gran Turismo 4**
Conducción ■ Sony C.E. (PS2)
- 03> Final Fantasy XII**
RPG ■ Square Enix (PS2)
- 04> Silent Hill 4**
S. Horror ■ Konami (PS2-Xbox)
- 05> Resident Evil 4**
S. Horror ■ Capcom (Game Cube)

SUPERJUEGOS



CONÉCTATE A SUPER JUEGOS CON SLAZENGER

No dejes pasar esta extraordinaria oferta.
Suscríbete a Super Juegos y recibirás esta fantástica bolsa de deportes SLAZENGER, con la que podrás llevarte casi todo contigo a todas partes.

Consigue 11 números y la bolsa de deportes SLAZENGER por sólo 33,00 €

SUSCRÍBETE • SUSCRÍBETE • SUSCRÍBETE • SUSCRÍBETE • SUSCRÍBETE • SUSCRÍBETE

Sí, deseo suscribirme a la revista **Super Juegos**

- ☐ Por un año (11 números) con el 20% de descuento al precio de 26,40 €
☐ Por un año (11 números) con la bolsa de deportes Slazenger de regalo al precio de 33,00 €

■ Precios extranjero por vía aérea: Europa: 49,00 € . Resto Países: 54,00 €

APELLIDOS: NOMBRE:

DIRECCION:

POBLACION: C. P.:

PROVINCIA: TELEFONO:

Forma de Pago:

- ☐ Adjunto cheque nominativo a Ediciones Reunidas, S.A. C/ O'Donnell, 12. 28009 Madrid
☐ Giro Postal nº (indicando en el apartado "Texto": suscripción REVISTA SUPERJUEGOS.)
☐ Domiciliación Bancaria: Banco Sucursal/ DC/ Cuenta/ Titular:
☐ Tarjeta de Crédito nº/ Titular:

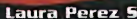
Fecha caducidad// Firma titular (imprescindible):

ENVIAR ESTE CUPON A EDICIONES REUNIDAS S.A., REVISTA SUPERJUEGOS DEPARTAMENTO DE SUSCRIPCIONES, C/O'DONNELL, 12. 28009 MADRID.

Teléfonos departamento suscripciones: (91) 586 33 53/51 de 9 a 14 horas. Fax: (91) 586 33 52. E-mail: suscripciones@grupozeta.es

Usted tiene derecho a acceder a la información que le concierne, recopilada en nuestro fichero de datos, y cancelarla o rectificarla si es errónea.

A través de nuestra empresa podría recibir información comercial de su interés. Si usted no desea recibirla, le rogamos que nos lo comuniqué. Oferta válida hasta fin de existencias.



Y al resto de necios...

Algun dibujo más, pero las fotos y las cartas siguen en decadencia. Reaccionad o hago una antología del pobre Adolfo (puede ser terrible).

Escribe a: Internecio,
O'Donnell 12, 28009
Madrid. sgolfo@yahoo.es

EL EDU

El zampapizzas esférico circense

JAVI & LUCAR

Adidas Pilgrim + Levi's gruyere

AUSTIN

El fallero sin alma ni vida

LAURITA PEREZ

Tu dibujo el mes que viene

MANUEL G. CHACOPINO

Cada vez dibuja mejor el tío

Bons, Hospitalet del Llobregat (Barcelona)

3) Por último, dame algún remedio para el olor de mis axilas, que tu novia me hace sudar mucho.

1) Lo único cierto es que las copillas me sientan mal. Pero yo me pregunto... Si el alcohol desinfecta y el refresco refresca, está claro que la culpa la tiene el hielo. Control anti-hielo en las carreteras ¡ya! Tú, sin embargo, te fumas tres paquetes por la noche, marranete.

2) Mayerick fue fichado por la



Arriba dos muestras de la insistente labor mensual de **Manuel García Chacopino**. Me quito el sombrero, lo cierto es que mes a mes te vas superando, necio mío.



Austin

Austin parece que ha renunciado a su arroba y ya escribe su nombre como los machotes. Como me ha mandado siete paellas a cambio de promocionar las Fallas de su Valencia, aquí tenéis su dibujo fallero. A mí, sinceramente, me gusta muchísimo más el de arriba, el de la «Pantojas de Puerto Rico».

LIBERTAD DE MOVIMIENTOS

Las tecnologías Wi-Fi y Bluetooth han conseguido que las redes sin cables sean una realidad. Por ello, PC PLUS ha preparado un completo especial en el que encontrará un interesante informe sobre el mundo wireless y una selección de los mejores dispositivos. Además, pruebas comparativas de utilidades para aumentar el rendimiento del PC, ordenadores, proyectores y tarjetas de memoria, así como análisis de más de cuarenta productos de hardware y software, entre los que destacan Sony DSC-F828, Acer Ferrari 3000, Pinnacle Instant CD/DVD 8, Epson Stylus C84 y Apple iPod. En el número de marzo también se incluye un detallado avance de las tecnologías que llegarán este año, así como una guía para optimizar el funcionamiento del PC ajustando la BIOS, un informe sobre cortafuegos y el nuevo Intel Pentium 4 Prescott 3'2 GHz frente al AMD Athlon 64 3.400+. El colofón a la oferta de PC PLUS de este mes lo ponen los dos SuperCD que se regalan con la revista. No se los pierda, porque entre otros programas completos se ha incluido Ulead VideoStudio 6 SE. Todo por 5,50 Euros en su quiosco.



PlayStation 2, un estilo de vida

Este mes PlayStation 2 Revista Oficial viene cargada de novedades y sorpresas, protagonizadas por un nuevo look, más páginas y nuevas secciones. Te ofrecemos avances especiales y reportajes de los mejores juegos del momento, ante vosotros desfilarán títulos de la talla de Driv3r, Silent Hill 4, Hitman Contracts o el succulento catálogo de novedades de Capcom para este año 2004. Hemos perseguido a Jet Li hasta Londres para entrevistarle en exclusiva acerca de su sorprendente juego de lucha Cuestión De Honor. Todos los juegos del momento han sido analizados con detalle para que sepas cuáles son los mejores del mes, aunque con nombres como Final Fantasy X-2, R.Racing, 007 Todo o Nada o Forbidden Siren no va a resultar fácil decidirse. Las secciones que hemos estrenado o potenciado este mes te llevarán desde el fascinante universo On-line de PS2, hasta los últimos complementos de moda snowboard, pasando por el mundo de la música, con entrevista a Álex Ubago incluida. Sumadle a esto una guía completa de Final Fantasy X-2 y un DVD ROM con demos jugables antológicas de Castlevania, Arc El Crepúsculo de las Almas, Máximo Vs The Army Of Zin y seis títulos más y obtendréis un número redondo. Por sólo 6 Euros.

PAISAJES DE INVIERNO

Pierda el miedo a salir con su cámara fotográfica en esta fría estación del año. Aunque no lo crea, tomar buenas fotos en esta época resulta más sencillo que en primavera o verano. Descubra cómo lograrlas con el completo informe que encontrará en el mes de marzo. Por otro lado, podrá descubrir las virtudes y defectos de las últimas cámaras aparecidas en el mercado, como la Fujifilm Finepix S7000, la Canon Ixus 1 y la HP PhotoSmart 945, entre otras. Y también, el software Apple iLife '04 y Ulead Video Studio 7. Además, encontrará varios tutoriales de Photoshop y Paint Shop Pro gracias a los cuales aprenderá a convertir a sus amigos y familiares en superhéroes de un cómic, cambiar el color de los elementos de una fotografía, sustituir un cielo nublado por otro lleno de contraste... En las páginas de técnica descubrirá todos los trucos para aprovechar al máximo los distintos modos de medición de la luz de su cámara. Y como siempre, soluciones a los problemas más comunes planteados por los lectores y un CD-ROM de regalo con programas completos, especificaciones técnicas de las cámaras analizadas, plug-ins y mucho más.



Todo lo último en...

NOVEDADES

NIPPON ICHI

DISGAEA

44 dm



LA PUCELLE



Esta compañía japonesa acaba de ser noticia por dos razones. La primera es la publicación en el mes de mayo de *Disgaea: The Hour Of Darkness* en Europa de la mano de **Koei**. También aparecerá por esas fechas, aunque esta vez en Estados Unidos, otro de sus populares juegos de rol por turnos: *La Pucelle: Tactics*.

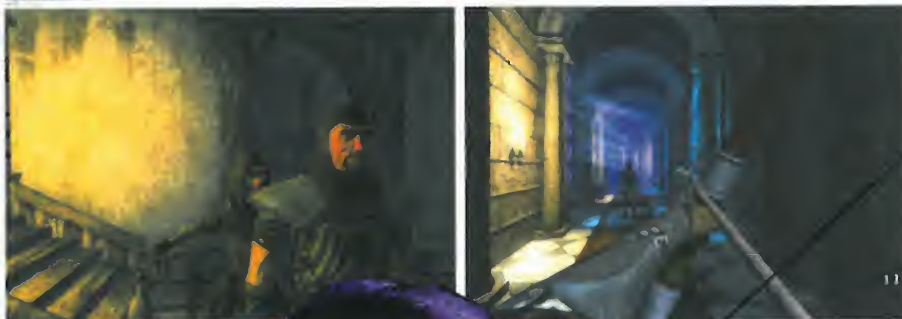
KONAMI

KARAOKE STAGE



Konami intentará hacer competencia a **Sony C.E.** y su *Sing-Star* con un título similar, en el que tendremos que demostrar nuestras aptitudes vocales micrófono en mano. Entre los temas a «interpretar» están canciones de REM o Avril Lavigne.

EIDOS

THIEF
DEADLY SHADOWS

El motor gráfico será una versión actualizada del visto en *Deus Ex 2*



Si este mes os ofrecemos el análisis de *Deus Ex 2*, dentro de un par de meses podremos disfrutar de la nueva producción de sus desarrolladores, **Ion Storm**. Nos encontramos ante la tercera entrega de una conocida saga para los usuarios de **PC**, que por primera vez verá la luz en una consola. La afortunada, al igual que ocurre con *Deus Ex 2*, será **Xbox**. **Thief: Deadly Shadows** nos pone en la piel de un ladrón durante la Edad Media. Pero Garret, que así se llama el protago-

nista en cuestión, no es un vulgar ratero, sino el maestro de su profesión, con puntos en común con Robin Hood y tendrá que cumplir las misiones más arriesgadas. Bajo una perspectiva en tercera persona (salvo cuando utilizamos el arco), Garret deberá utilizar las sombras para pasar desapercibido y efectuar ataques por sorpresa a los enemigos siempre que

//Encarnaremos a un ladrón que roba a los ricos de la ciudad//

pueda. Su objetivo será evitar que una conspiración, conocida como *Dark Age*, triunfe y las sombras se extiendan sobre todo el mundo.

ULTIMA HORA



Official FIFA licensed product. The FIFA logo (c) 1977 FIFA TM. Player names used under license from FIFPro, national teams, clubs and/or leagues. Electronic Arts, EA SPORTS and the EA SPORTS logo are trademarks or registered trademarks of Electronic Arts Inc. in the U.S. and/or other countries. All rights reserved. EA SPORTS™ is an Electronic Arts™ brand. Developed by Distinctive Developments Ltd on behalf of Electronic Arts. ©2003 Distinctive Developments Ltd. All rights reserved. Certain materials © 2003 Electronic Arts Inc. All rights reserved. Co-developed and distributed on behalf of Electronic Arts Inc. by Digital Bridges Ltd. © 2003 iomo. All rights reserved. Electronic Arts, EA SPORTS and the EA SPORTS logo are trademarks or registered trademarks of Electronic Arts Inc. in the U.S. and/or other countries. EA SPORTS™ is an Electronic Arts™ brand.

PARA DESCARGARTE FOTOS DEL TOP ENVIA FONDOS7
ESPACIO Y CÓDIGO DE LA FOTO AL 7808 o llama al 806 52 61 50



© 2003 MCA RECORDS, INC. ALL RIGHTS RESERVED. "A LA BUCERFIA PARA NUESTRO PRÓXIMO HÉROE" ENVÍA UN MENSAJE A TU FAVORITO EN EL ESPACIO A UNA DESCRIPCIÓN DE LO QUE QUIERES AL 7484. *Precio envío: \$ 0.99. **Precio mensajería: \$96.146 cts. + \$3.87 cts. C.A. Correo: 2119 - #1003 Seville. Mensajes de asesor al cliente 03 04 30 16. Los datos obtenidos online en la base de datos de emisoras de radio de la zona de la ciudad de Bogotá, Colombia. POLYPHONIC MONDO 3300 3410 3540 3640 3740 3840 3940 4040 4140 4240 4340 4440 4540 4640 4740 4840 4940 5040 5140 5240 5340 5440 5540 5640 5740 5840 5940 6040 6140 6240 6340 6440 6540 6640 6740 6840 6940 7040 7140 7240 7340 7440 7540 7640 7740 7840 7940 8040 8140 8240 8340 8440 8540 8640 8740 8840 8940 9040 9140 9240 9340 9440 9540 9640 9740 9840 9940 0040 0140 0240 0340 0440 0540 0640 0740 0840 0940 1040 1140 1240 1340 1440 1540 1640 1740 1840 1940 2040 2140 2240 2340 2440 2540 2640 2740 2840 2940 3040 3140 3240 3340 3440 3540 3640 3740 3840 3940 4040 4140 4240 4340 4440 4540 4640 4740 4840 4940 5040 5140 5240 5340 5440 5540 5640 5740 5840 5940 6040 6140 6240 6340 6440 6540 6640 6740 6840 6940 7040 7140 7240 7340 7440 7540 7640 7740 7840 7940 8040 8140 8240 8340 8440 8540 8640 8740 8840 8940 9040 9140 9240 9340 9440 9540 9640 9740 9840 9940 0040 0140 0240 0340 0440 0540 0640 0740 0840 0940 1040 1140 1240 1340 1440 1540 1640 1740 1840 1940 2040 2140 2240 2340 2440 2540 2640 2740 2840 2940 3040 3140 3240 3340 3440 3540 3640 3740 3840 3940 4040 4140 4240 4340 4440 4540 4640 4740 4840 4940 5040 5140 5240 5340 5440 5540 5640 5740 5840 5940 6040 6140 6240 6340 6440 6540 6640 6740 6840 6940 7040 7140 7240 7340 7440 7540 7640 7740 7840 7940 8040 8140 8240 8340 8440 8540 8640 8740 8840 8940 9040 9140 9240 9340 9440 9540 9640 9740 9840 9940 0040 0140 0240 0340 0440 0540 0640 0740 0840 0940 1040 1140 1240 1340 1440 1540 1640 1740 1840 1940 2040 2140 2240 2340 2440 2540 2640 2740 2840 2940 3040 3140 3240 3340 3440 3540 3640 3740 3840 3940 4040 4140 4240 4340 4440 4540 4640 4740 4840 4940 5040 5140 5240 5340 5440 5540 5640 5740 5840 5940 6040 6140 6240 6340 6440 6540 6640 6740 6840 6940 7040 7140 7240 7340 7440 7540 7640 7740 7840 7940 8040 8140 8240 8340 8440 8540 8640 8740 8840 8940 9040 9140 9240 9340 9440 9540 9640 9740 9840 9940 0040 0140 0240 0340 0440 0540 0640 0740 0840 0940 1040 1140 1240 1340 1440 1540 1640 1740 1840 1940 2040 2140 2240 2340 2440 2540 2640 2740 2840 2940 3040 3140 3240 3340 3440 3540 3640 3740 3840 3940 4040 4140 4240 4340 4440 4540 4640 4740 4840 4940 5040 5140 5240 5340 5440 5540 5640 5740 5840 5940 6040 6140 6240 6340 6440 6540 6640 6740 6840 6940 7040 7140 7240 7340 7440 7540 7640 7740 7840 7940 8040 8140 8240 8340 8440 8540 8640 8740 8840 8940 9040 9140 9240 9340 9440 9540 9640 9740 9840 9940 0040 0140 0240 0340 0440 0540 0640 0740 0840 0940 1040 1140 1240 1340 1440 1540 1640 1740 1840 1940 2040 2140 2240 2340 2440 2540 2640 2740 2840 2940 3040 3140 3240 3340 3440 3540 3640 3740 3840 3940 4040 4140 4240 4340 4440 4540 4640 4740 4840 4940 5040 5140 5240 5340 5440 5540 5640 5740 5840 5940 6040 6140 6240 6340 6440 6540 6640 6740 6840 6940 7040 7140 7240 7340 7440 7540 7640 7740 7840 7940 8040 8140 8240 8340 8440 8540 8640 8740 8840 8940 9040 9140 9240 9340 9440 9540 9640 9740 9840 9940 0040 0140 0240 0340 0440 0540 0640 0740 0840 0940 1040 1140 1240 1340 1440 1540 1640 1740 1840 1940 2040 2140 2240 2340 2440 2540 2640 2740 2840 2940 3040 3140 3240 3340 3440 3540 3640 3740 3840 3940 4040 4140 4240 4340 4440 4540 4640 4740 4840 4940 5040 5140 5240 5340 5440 5540 5640 5740 5840 5940 6040 6140 6240 6340 6440 6540 6640 6740 6840 6940 7040 7140 7240 7340 7440 7540 7640 7740 7840 7940 8040 8140 8240 8340 8440 8540 8640 8740 8840 8940 9040 9140 9240 9340 9440 9540 9640 9740 9840 9940 0040 0140 0240 0340 0440 0540 0640 0740 0840 0940 1040 1140 1240 1340 1440 1540 1640 1740 1840 1940 2040 2140 2240 2340 2440 2540 2640 2740 2840 2940 3040 3140 3240 3340 3440 3540 3640 3740 3840 3940 4040 4140 4240 4340 4440 4540 4640 4740 4840 4940 5040 5140 5240 5340 5440 5540 5640 5740 5840 5940 6040 6140 6240 6340 6440 6540 6640 6740 6840 6940 7040 7140 7240 7340 7440 7540 7640 7740 7840 7940 8040 8140 8240 8340 8440 8540 8640 8740 8840 8940 9040 9140 9240 9340 9440 9540 9640 9740 9840 9940 0040 0140 0240 0340 0440 0540 0640 0740 0840 0940 1040 1140 1240 1340 1440 1

SPAWN[®]

ARMAGEDDON

namco[®]

WWW.NAMCO.COM



**Cuando estás atrapado entre el Cielo y el Infierno
Haz que ambos sufran**



16+
www.pegi.info



PlayStation[®]2

TODD McFARLANE
PRODUCTIONS
WWW.SPAWN.COM